



## **Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Kreativitas Peserta Didik dalam Membuat Pamflet Pertunjukan Drama di SMAN 2 Samarinda**

Luthfi Setiaprja Widyaiswara✉

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

Email korespondensi: ✉[luthfisetiaprja@gmail.com](mailto:luthfisetiaprja@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam membuat pamflet pertunjukan drama. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kualitas pamflet siswa akibat kurangnya pemahaman prinsip desain visual serta terbatasnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilakukan di kelas XI G SMA Negeri 2 Samarinda pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran dan dokumentasi hasil karya siswa, dengan instrumen berupa lembar observasi keterlibatan serta rubrik penilaian kreativitas. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman serta analisis kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Canva mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide secara visual, menyusun informasi secara menarik, serta memperkuat elemen estetika pamflet. Rata-rata nilai kreativitas siswa meningkat dari 77 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II. Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan aplikatif, sehingga siswa lebih percaya diri dan terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis proyek. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran kreatif yang mendukung pengembangan literasi visual dan ekspresi artistik siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **Kata kunci**

Canva, Drama, Pamflet, Kreativitas

## **Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) tidak hanya berfokus pada aspek kognitif seperti pemahaman teks atau penguasaan kaidah bahasa. Kurikulum Merdeka mendorong peserta didik untuk mengembangkan kompetensi holistik yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dalam konteks ini, pembelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk menghasilkan produk kreatif, salah satunya adalah pamflet pertunjukan drama. Produk ini bukan sekadar tugas estetis, melainkan juga wahana ekspresi ide, penyampaian informasi, dan penguatan pemahaman terhadap karya sastra yang dipentaskan.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas XI G SMAN 2 Samarinda, ditemukan bahwa pamflet yang dihasilkan siswa masih cenderung monoton, tidak menarik secara visual, dan kurang memperhatikan prinsip-prinsip desain grafis. Beberapa pamflet menampilkan teks yang terlalu padat, gambar yang buram atau tidak relevan, serta

kombinasi warna yang kurang nyaman dipandang. Akibatnya, pamflet tidak mampu berfungsi optimal sebagai media promosi pertunjukan drama. Masalah ini bukan karena kurangnya semangat siswa, melainkan karena keterbatasan pemahaman dan keterampilan mereka dalam mendesain tampilan visual yang informatif dan estetik.

Dalam menjawab tantangan tersebut, pemanfaatan media digital menjadi pilihan strategis. Salah satu media digital yang potensial untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek ini adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai template, elemen grafis, dan fitur pengeditan yang intuitif serta ramah pengguna. Bahkan bagi pemula seperti siswa SMA, Canva memungkinkan mereka untuk dengan mudah membuat desain pamflet yang profesional tanpa perlu menguasai perangkat lunak desain yang kompleks seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW.

Canva menawarkan fleksibilitas dalam memilih ilustrasi yang relevan dengan tema drama, mengombinasikan warna secara harmonis, memilih tipografi yang sesuai, hingga menyusun elemen desain secara proporsional. Hal ini secara langsung melatih kepekaan estetika dan kemampuan komunikasi visual siswa. Lebih dari itu, proses kreatif ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis mengenai isi informasi yang harus disampaikan dalam pamflet, siapa target audiensnya, dan bagaimana cara menarik perhatian mereka.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan kreativitas siswa. Misalnya, penelitian oleh Azizah & Rizki (2022) menemukan bahwa Canva dapat meningkatkan kualitas produk desain siswa serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Penelitian serupa oleh Purnamasari (2021) juga menggarisbawahi bahwa Canva membantu siswa menyalurkan ide secara lebih ekspresif dan meningkatkan rasa percaya diri mereka terhadap hasil karya visual yang dibuat.

Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik meneliti penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam konteks pembuatan pamflet pertunjukan drama, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana Canva dapat dijadikan media pembelajaran kreatif yang terintegrasi dalam proyek kelas, serta bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa secara umum.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji secara lebih mendalam pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kreatif dalam pembuatan pamflet pertunjukan drama di kelas XI G SMAN 2 Samarinda. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan Canva terhadap aspek visualisasi, kejelasan informasi, dan daya tarik pamflet yang dihasilkan oleh siswa. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis proyek, serta menjadi rujukan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dan bermakna.

Lebih jauh, penerapan Canva dalam pembelajaran juga sejalan dengan semangat literasi digital dan keterampilan abad ke-21 yang menjadi fokus pendidikan saat ini. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar mendesain pamflet, tetapi juga belajar berkolaborasi, mengelola waktu, dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja tim. Dalam prosesnya, siswa ditantang untuk menggali informasi tentang isi drama, memahami karakter dan tema cerita, serta mengemasnya menjadi media visual yang komunikatif.

Dengan pendekatan yang kolaboratif dan berbasis proyek, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lagi sekadar kegiatan menghafal teori, tetapi menjadi ruang bagi siswa untuk

berkarya dan mengekspresikan diri. Canva, dalam hal ini, bukan sekadar alat bantu desain, melainkan jembatan antara ide dan ekspresi kreatif siswa.

Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan Canva dalam proyek membuat pamflet pertunjukan drama memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan dunia nyata. Jika dimanfaatkan secara optimal, Canva bukan hanya meningkatkan kualitas pamflet yang dihasilkan, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami Bahasa Indonesia secara holistik dan kreatif.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus (Utami & Muspiroh, 2022). Rancangan ini dipilih karena memberikan fleksibilitas kepada guru untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung berdasarkan hasil refleksi di setiap siklus. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami dinamika proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa secara terukur (Pratiwi & Suparmi, 2021).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berdampak terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam membuat pamflet pertunjukan drama. Fokus penelitian ini adalah pada proses dan hasil pembelajaran yang melibatkan integrasi teknologi desain grafis dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini ingin membuktikan bahwa penerapan media digital interaktif seperti Canva dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama dalam menyampaikan ide secara visual dan efektif (Rahmawati & Fauzi, 2020).

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI G SMA Negeri 2 Samarinda tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 35 peserta didik. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kebutuhan peningkatan hasil belajar dan kemampuan visual siswa yang masih tergolong rendah berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya. Semua siswa di kelas tersebut dijadikan sampel karena penelitian tindakan kelas pada hakikatnya menyasar satu kelompok belajar secara utuh (Yuliana, 2021).

Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI G, sementara objek penelitian adalah penggunaan aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran membuat pamflet pertunjukan drama. Canva dipilih karena memiliki fitur intuitif, template yang menarik, dan aksesibilitas yang tinggi, sehingga memungkinkan siswa mengeksplorasi ide visual mereka dengan lebih bebas dan efisien (Nuraini & Huda, 2023). Pemanfaatan Canva ini juga menjadi bagian dari strategi pembelajaran berbasis proyek, yang mendorong siswa untuk menghasilkan produk nyata sebagai bentuk unjuk kerja.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Samarinda, khususnya kelas XI G, yang memiliki fasilitas pembelajaran digital seperti proyektor dan koneksi internet. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan, yakni pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Selama proses penelitian, peneliti hadir secara langsung di kelas sebagai guru sekaligus observer, yang berperan aktif dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran berbasis media digital.

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri atas observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil karya siswa. Observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri atas indikator partisipasi aktif, antusiasme, dan kolaborasi dalam kelompok. Dokumentasi dilakukan terhadap hasil pamflet siswa sebagai artefak visual yang merepresentasikan kemampuan desain dan kreativitas siswa. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yakni observasi dan dokumentasi penilaian kreativitas.

Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan analisis model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data observasi dianalisis secara kualitatif untuk memahami peningkatan proses pembelajaran, sedangkan data kuantitatif dari penilaian pamflet dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan skor antar siklus. Kriteria keberhasilan ditentukan berdasarkan rata-rata skor minimal 75 dengan kategori "baik" untuk menyatakan keberhasilan tindakan.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga tahap ini digunakan secara sistematis dalam menganalisis proses pembelajaran dan hasil karya peserta didik.

#### 1. Reduksi Data

Pada tahap ini, peneliti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari tema atau pola. Data yang direduksi berasal dari lembar observasi keterlibatan siswa, dokumentasi hasil pamflet, serta rubrik penilaian kreativitas yang mencakup aspek orisinalitas, estetika, keterbacaan, dan keefektifan penyampaian informasi.

Pada Siklus 1, pembelajaran dilakukan tanpa bantuan media Canva. Siswa hanya menggunakan aplikasi pengolah kata dasar atau menggambar secara manual. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menata layout pamflet, memilih kombinasi warna yang harmonis, dan menyusun informasi secara menarik. Nilai rata-rata hasil pamflet siswa dalam siklus ini adalah 77.

Setelah intervensi dilakukan, yaitu pemberian pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva, terjadi peningkatan signifikan dalam kualitas karya. Pada Siklus 2, siswa menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dalam memilih template, menyesuaikan ikon dan gambar, serta menata elemen visual lainnya secara lebih proporsional. Hasil karya pamflet menjadi lebih komunikatif dan estetis. Nilai rata-rata meningkat menjadi 87.

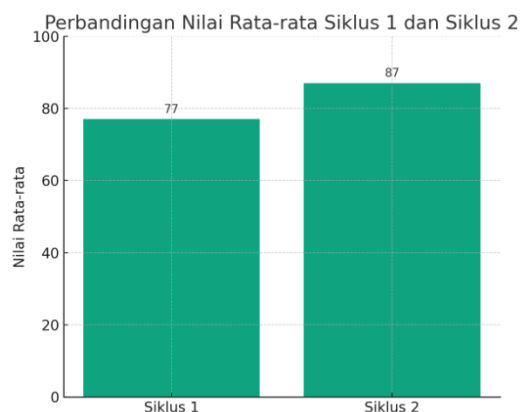
#### 2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan interpretasi serta memperlihatkan adanya perubahan atau peningkatan yang terjadi dari Siklus 1 ke Siklus 2.

**Tabel 1.** Perbandingan Nilai Rata-rata Kreativitas Pamflet Antar Siklus

Siklus	Rata-rata Nilai Pamflet
Siklus 1	77
Siklus 2	87

Grafik dalam Gambar 1 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 10 poin setelah penggunaan Canva diterapkan. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran visual yang interaktif mampu meningkatkan kualitas karya siswa, baik dari segi isi maupun tampilan.



**Gambar 1.** Grafik Batang Nilai Rata-rata Pamflet Siswa pada Setiap Siklus

### 3. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh simpulan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran membuat pamflet pertunjukan drama terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XI G. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menuangkan ide visual, memahami prinsip desain dasar seperti keseimbangan, kontras, dan harmoni warna, serta lebih cepat menyusun informasi secara sistematis.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa. Pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan media digital kreatif seperti Canva sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang mengintegrasikan unsur seni, bahasa, dan teknologi.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran membuat pamflet pertunjukan drama memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Perbandingan nilai rata-rata antar siklus mengindikasikan adanya peningkatan yang konsisten, dari 77 pada Siklus 1 menjadi 87 pada Siklus 2. Peningkatan sebesar 10 poin ini bukan sekadar angka, melainkan mencerminkan kualitas visual dan ide kreatif siswa yang lebih terstruktur, estetis, dan komunikatif setelah diperkenalkan pada media digital.

Sebelum penggunaan Canva, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menyusun elemen visual seperti *layout*, warna, dan keterbacaan informasi. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan dokumentasi pada Siklus 1, yang menunjukkan bahwa pamflet siswa masih monoton, kurang menarik, dan kurang memperhatikan prinsip desain grafis. Namun setelah mendapatkan pelatihan dan bimbingan dalam penggunaan Canva, siswa mampu memanfaatkan fitur-fitur seperti pemilihan template, ikon, ilustrasi, dan pengaturan warna secara harmonis. Perubahan ini tercermin dalam peningkatan nilai pada semua aspek rubrik kreativitas, yaitu orisinalitas, estetika, keterbacaan, dan keefektifan informasi.

Selain itu, wawancara singkat dengan siswa menguatkan temuan kuantitatif dan observasi kelas. Siswa mengungkapkan bahwa Canva memudahkan mereka dalam berkreasi, karena banyak pilihan desain yang bisa langsung diaplikasikan dan dimodifikasi sesuai ide masing-masing. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan keterlibatan dan keterampilan kreatif siswa secara menyeluruh (Sari & Fatmawati, 2022; Nuraini & Huda, 2023). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menambah variasi media, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI G SMA Negeri 2 Samarinda dalam membuat pamflet pertunjukan drama. Terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 77 pada Siklus 1 menjadi 87 pada Siklus 2, yang mencerminkan perkembangan kemampuan siswa dalam menata desain, menyampaikan informasi secara visual, serta mengekspresikan ide secara lebih orisinal dan menarik.

Penerapan Canva juga terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Melalui fitur-fitur yang mudah diakses, Canva memfasilitasi siswa dalam menerapkan prinsip desain grafis secara intuitif, memperkuat pemahaman mereka terhadap komunikasi visual, dan memberikan pengalaman langsung dalam berkarya. Oleh karena itu, disarankan agar Canva atau media digital serupa dimasukkan dalam strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk materi yang menuntut visualisasi kreatif dan kolaboratif. Pemanfaatan media ini juga menjadi alternatif yang relevan di era digital untuk menumbuhkan literasi visual dan keterampilan abad ke-21 dalam dunia pendidikan.

## Referensi

- Azizah, N., & Rizki, D. (2022). Penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas visual siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 34–42. <https://doi.org/10.21009/jtp.v14i1.26845>
- Nuraini, H., & Huda, M. (2023). Efektivitas Canva dalam pembelajaran daring dan luring. *Jurnal Literasi Digital*, 3(2), 89–97.
- Pratiwi, I. R., & Suparmi, S. (2021). Model PTK dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 115–123.
- Putri, W. D., & Fitria, H. (2020). Strategi triangulasi dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 11(2), 154–162.
- Rahmawati, D., & Fauzi, A. (2020). Media digital interaktif untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 66–75.
- Sari, M., & Fatmawati, L. (2022). Rubrik penilaian kreativitas dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(1), 45–56.
- Setyosari, P. (2017). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Kencana.
- Utami, S. N., & Muspiroh, H. (2022). Penerapan Canva dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(1), 34–42.
- Yuliana, R. (2021). Implementasi PTK pada kelas menengah atas. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru*, 5(3), 101–108.