



IMPLEMENTASI APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMBUATAN POSTER SISWA FASE F SMA NEGERI 5 KOTA JAMBI

Anggun Riwana¹, Sophia Rahmawati², Rahmawati³
^{1,2,3} Universitas Jambi, Indonesia

Email: riwanaanggun170404@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.2849>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 March 2026
Final Revised: 11 April 2026
Accepted: 16 May 2026
Published: 28 June 2026

Keywords:

Canva Application,
Posters,
Digital Learning Media,
Classroom Action Research
(CAR)



ABSTRACT

This study aims to improve the poster-making skills of students of class XI A2 Phase F of SMA Negeri 5 Jambi City through the implementation of the Canva application as a digital-based learning media. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 36 students. Data were collected through observation, skills tests, and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively with a success indicator of at least 75% of students obtaining a score of ≥ 70 . The results of the study showed a significant increase in students' skills in making posters after using Canva. In the first cycle, students began to adapt to Canva's features, while in the second cycle there was an increase in creativity, design accuracy, layout, and the ability to compose more attractive and communicative visual messages. The novelty of this study lies in the systematic application of Canva in the CAR model to integrate digital design skills with Indonesian language learning on poster material based on the Merdeka Curriculum. Thus, it can be concluded that the use of the Canva application is effective in improving poster-making skills while encouraging students' creativity and digital literacy.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pembuatan poster siswa kelas XI A2 Fase F SMA Negeri 5 Kota Jambi melalui implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes keterampilan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan indikator keberhasilan minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan siswa dalam membuat poster setelah penggunaan Canva. Pada siklus I siswa mulai beradaptasi dengan fitur Canva, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas, ketepatan desain, tata letak, serta kemampuan menyusun pesan visual yang lebih menarik dan komunikatif. Keterbaruan penelitian ini terletak pada penerapan Canva secara sistematis dalam model PTK untuk mengintegrasikan keterampilan desain digital dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi poster berbasis Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan pembuatan poster sekaligus mendorong kreativitas dan literasi digital siswa.

Kata kunci: *Canva, Keterampilan Poster, Media Pembelajaran Digital.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Teknologi merupakan sesuatu hal yang tidak bisa dihindari bagi manusia di era modern, hampir semua kegiatannya menggunakan kecanggihan teknologi yang memiliki kemajuan pesat sehingga dapat mempermudah kegiatan manusia di era modern untuk melakukan pekerjaan. Istilah era digital dapat diartikan sebagai suatu kondisi kehidupan atau zaman yang semua kegiatan sudah dipermudah dengan adanya teknologi (Rahma, 2021). Menurut (Sophia Rahmawati, dkk. 2025) menyatakan bahwa guru perlu menyesuaikan strategi, metode, dan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mendukung perkembangan keterampilan siswa.

Pada pendidikan sering terjadi permasalahan yaitu lemahnya proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan hanya teori di lingkungan kelas dan pembelajarannya bertujuan untuk mengarahkan kemampuan peserta didik untuk memahami materi. Pada pembelajaran kehadiran peserta didik memiliki potensi tinggi dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh murid seperti keterampilan dan kreativitas, sehingga peran teknologi pada pendidikan saat ini sangat berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perhatian, dan motivasi belajar siswa (Tanjung & Silalahi, 2022). Menurut (Rahmawati, dkk. 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, menumbuhkan kreativitas, serta mengembangkan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan poster.

Tujuan utama media pembelajaran adalah memudahkan proses belajar, meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa, serta membuat penyampaian materi lebih efektif sehingga berdampak pada peningkatan hasil dan motivasi belajar (Hasriadi, 2022). Menurut (Sophia Rahmawati, dkk. 2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih optimal serta meningkatkan keterampilan berbahasa. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kejelasan materi, membangkitkan motivasi, memberikan umpan balik, mengulang materi, serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa (Miftah & Rokhman, 2022). Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran mencakup media cetak, visual, audio, audio-visual, presentasi, multimedia, video/film, hingga komputer ((Nurfadhillah, 2021). Perkembangannya kini juga mencakup media digital seperti video, e-book, aplikasi, dan platform pembelajaran (Dewati, 2024). Salah satu media digital yang efektif adalah Canva karena mampu membuat media pembelajaran lebih menarik, fleksibel, dan sesuai kebutuhan siswa (Wantika & Ahmadi, 2024). Manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain meningkatkan minat belajar, memperjelas materi, membuat variasi metode mengajar, dan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran (Rahmayanti et al., 2021).

Perkembangan teknologi pada saat ini terdapat salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk sarana dalam menyampaikan pembelajaran yaitu aplikasi *Canva*. Teknologi ini dalam pendidikan dapat dijadikan sebagai perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dengan baik untuk

menambah ilmu pengetahuan. Teknologi dalam menunjang pendidikan dapat diharapkan untuk membantu para pelajar dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga guru dapat terbantu dalam mengajar.

Canva adalah platform desain grafis online yang dapat diakses oleh siapa saja dengan berbagai fitur dan template untuk membuat desain seperti poster dan presentasi (Helmi et al., 2023). Canva memudahkan pengguna dalam membuat berbagai media visual yang menarik dan kreatif (Novitasari & Pratiwi, 2023). Dalam dunia pendidikan, Canva membantu guru membuat media pembelajaran seperti brosur, grafik, dan poster yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas (Wulandari & Mudinillah, 2022). Aplikasi ini juga dipandang sebagai solusi dalam pembelajaran modern meskipun masih memiliki beberapa keterbatasan ((Saribujang et al., 2023). Canva bertujuan mengenalkan teknologi desain kepada siswa, meningkatkan keterampilan digital, serta mendorong kreativitas dan minat belajar. Canva dapat digunakan melalui website atau aplikasi dengan berbagai fitur dan template yang memudahkan proses desain ((Resmini et al., 2021). Kelebihan Canva antara lain mudah digunakan, memiliki banyak template menarik, serta dapat diakses di berbagai perangkat (Monoarfa & Haling, 2021), serta membantu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam pembuatan media pembelajaran ((Sholehah et al., 2023). Namun, Canva juga memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada internet, adanya fitur berbayar, dan kemungkinan desain yang mirip antar pengguna.

(Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 4, 2022) tentang perubahan atas Peraturan Pemerintahan Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif mengembangkan potensi dirinya sendiri, salah satu alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar yang mempengaruhi keterampilan dan keaktifan yang mendukung proses pembelajaran berupa alat, metode dan teknik komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia pada Fase F kelas XI-XII menekankan kemampuan peserta didik dalam memahami serta menghasilkan berbagai jenis teks secara kreatif. Berdasarkan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase F, peserta didik diharapkan mampu membuat dan menyajikan teks dengan menyesuaikan unsur bahasa secara kreatif. Salah satu materi yang dipelajari adalah poster yang bertujuan untuk menyampaikan pesan secara singkat, jelas dan menarik. Pada capaian pembelajaran tersebut terdapat Alur Tujuan Pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk memahami pengertian dan fungsi poster, mengidentifikasi struktur serta kaidah kebahasaannya, sehingga peserta didik mampu merancang dan membuat poster secara kreatif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti menggunakan aplikasi *Canva* ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan membuat poster yang menarik.

Poster adalah media visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa informasi, ajakan, atau ide dengan tujuan memengaruhi sikap pembaca melalui teks dan gambar yang menarik (Fahrudin & Rusijono, 2023). Poster juga merupakan bentuk komunikasi visual yang dirancang untuk menyampaikan gagasan kepada khalayak luas dan ditempatkan di lokasi strategis agar mudah dilihat (Azis et al., 2025). Jenis poster terdiri dari poster niaga, pendidikan, berita, dan kegiatan yang masing-masing memiliki fungsi berbeda dalam penyampaian informasi ((Octavia et al., 2020). Poster memiliki ciri-ciri seperti penggunaan

kalimat singkat dan jelas, gambar menarik, warna mencolok, serta tata letak yang rapi dengan elemen visual pendukung. Unsur-unsur poster meliputi judul, gambar, warna dan tipografi, gagasan utama, serta identitas pembuat. Pembuatan poster dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu menentukan topik dan tujuan, menyusun kalimat singkat, memilih gambar, mengatur tata letak, dan mencetak hasil desain pada media tertentu (Sudjana, 2016).

Penelitian relevan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. (Haeril et al., 2024) menemukan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat poster, mempermudah pemahaman materi secara visual, serta meningkatkan minat belajar karena fitur yang mudah digunakan dan menarik. Sejalan dengan itu, (Idawati, 2022) menyatakan bahwa Canva membantu siswa mengembangkan ide dan menghasilkan karya visual seperti poster, sekaligus meningkatkan keaktifan dan antusiasme dalam pembelajaran. Selain itu, (Hadi, 2023) melalui penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah penggunaan Canva, yang ditandai dengan peningkatan nilai dan ketuntasan belajar pada setiap siklus.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas XI A2 SMA Negeri 5 Kota Jambi, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam membuat poster masih tergolong rendah sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif. Hasil observasi memperoleh data hanya 12 siswa (33,3 %) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 24 siswa (66,7%) belum mencapai nilai ketuntasan. Pada materi poster, siswa masih kesulitan dalam mengembangkan ide secara kreatif dan kurangnya keterampilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan Penelitian Tindakan Kelas/ PTK dengan menggunakan aplikasi *canva* sebagai sarana media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat poster.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "*Implementasi Aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan membuat poster Siswa Fase F SMA Negeri 5 Kota Jambi*". Tujuan pada penelitian ini yaitu Meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat poster menggunakan aplikasi *Canva* pada Siswa Fase F SMA Negeri 5 Kota Jambi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan secara langsung di kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 5 Kota Jambi pada kelas XI A2 Fase F yang beralamat di Jl. Arif Rahman Hakim No.50, Simpang IV Sipin, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. Kegiatan penelitian direncanakan berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh kelas XI SMA Negeri 5 Kota Jambi yang terdiri dari 12 kelas. Sampel yang digunakan adalah kelas XI A2 yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan, yang sekaligus menjadi subjek penelitian.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif yang diperoleh dari hasil karya siswa dan data kuantitatif yang berasal dari hasil observasi serta tes keterampilan membuat poster menggunakan aplikasi Canva. Sumber data utama adalah siswa kelas XI A2 Fase F sebagai subjek sekaligus informan penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan rubrik penilaian.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dilakukan dengan pembelajaran

materi poster berbantuan Canva, dilanjutkan pemberian tugas pembuatan poster, observasi proses, serta refleksi hasil. Siklus II merupakan perbaikan dari Siklus I untuk mengatasi kendala pembelajaran. Keberhasilan penelitian ditentukan secara kuantitatif apabila minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan secara kualitatif ditunjukkan melalui peningkatan kualitas karya, ide, dan gagasan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Pada pelaksanaan pra-siklus, peneliti melakukan diskusi dengan guru Bahasa Indonesia sekaligus mengamati langsung proses pembelajaran di kelas XI A2 Fase F SMA Negeri 5 Kota Jambi. Pembelajaran dilaksanakan pada Rabu, 13 Mei 2026 dengan jumlah 36 siswa, di mana guru belum menggunakan media pembelajaran dan masih menerapkan metode ceramah disertai kegiatan menulis dan mencatat. Pada kegiatan awal, guru menjelaskan materi poster yang meliputi pengertian, tujuan, ciri-ciri, unsur, jenis, serta langkah-langkah pembuatan poster. Pembelajaran lebih berfokus pada penyampaian materi dan contoh poster tanpa penggunaan media interaktif, sehingga diperlukan perbaikan metode pembelajaran agar dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa.

Deskripsi Hasil Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan, yaitu pada 18 Mei 2026 dan 20 Mei 2026 dengan materi poster pada buku Bahasa Indonesia Fase F. Siklus ini mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 18 Mei 2026 pukul 10.50–12.10 WIB di kelas XI A2 Fase F dengan kehadiran 36 siswa. Pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 20 Mei 2026 pukul 13.00–14.30 WIB dengan jumlah siswa yang sama, yaitu 36 siswa. Pada pertemuan kedua, guru memberikan tugas membuat poster bertema “Literasi” secara individu menggunakan aplikasi Canva untuk mengukur keterampilan siswa dalam pembuatan poster.

Tabel 1. Hasil Penilaian Karya Poster Siswa Tema Literasi Siklus 1

Nama	Aspek-aspek Penilaian					Jumlah Skor	Nilai
	1	2	3	4	5		
AMS	3	3	4	3	4	17	68
AR	4	3	4	3	4	18	72
AMS	4	4	4	3	4	19	76
ARP.A	3	3	3	4	4	17	68
BS	4	4	4	4	4	20	80
DZR	3	4	4	3	4	18	72
ER	3	3	3	3	4	16	64
FRN	4	4	5	4	4	21	84
HTA	4	3	4	3	4	18	72
KA	4	4	4	4	3	19	76
KAP	3	4	3	4	4	18	72
KHJ	5	4	4	4	4	21	84
LA	3	3	3	3	3	15	60
LPD	4	4	4	4	5	21	84
M.ARS	4	3	4	4	3	18	72
M.RA	4	4	4	4	4	20	80
MRP	5	4	4	4	4	21	84

M.NR	3	3	4	3	4	17	68
M	4	3	3	4	4	18	72
NPA	5	4	4	4	4	21	84
OSAU	4	4	4	3	4	19	76
ORY	4	3	4	3	4	18	72
PS	4	4	4	4	4	20	80
QNA	3	3	3	4	3	16	64
RBH	5	4	5	4	4	22	88
RMBF	4	4	4	3	4	19	76
RAOI	3	4	3	4	3	17	68
RFH	4	4	5	4	4	21	84
SRF	4	3	4	4	3	18	72
SC	4	4	4	4	4	20	80
SBM	3	3	3	3	4	16	64
SA	5	4	4	4	4	21	84
SAP	4	3	4	3	4	18	72
VAA	4	4	4	4	5	21	84
YAC	4	4	4	3	4	19	76
ZBZ	5	4	4	4	4	21	84

Berdasarkan hasil penilaian Siklus II terhadap 36 siswa, diperoleh variasi nilai keterampilan membuat poster menggunakan aplikasi Canva. Nilai siswa berada pada rentang 60 hingga 88, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori baik dan cukup. Secara umum, hasil ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dibandingkan Siklus I, di mana lebih banyak siswa telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Meskipun masih terdapat beberapa siswa dengan nilai di bawah KKM, secara keseluruhan kemampuan siswa dalam aspek kreativitas, pemilihan desain, dan penyusunan elemen poster mengalami perbaikan yang signifikan setelah diberikan tindakan perbaikan pada Siklus II.



Gambar Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Tabel 2. Kategori Keberhasilan Penilaian Poster Siswa Siklus I

Kategori	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Tingkat Keberhasilan
Sangat Baik	95-100	-	Tuntas
Baik	84-94	10	Tuntas
Cukup	75-83	9	Tuntas
Kurang	51-74	17	Tidak Tuntas
Sangat Kurang	0-50	-	Tidak Tuntas

Berdasarkan kategori hasil penilaian Siklus I, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat baik (95–100) maupun sangat kurang (0–50). Sebanyak 10 siswa berada pada kategori baik (84–94) dan 9 siswa pada kategori cukup (75–83), yang keduanya termasuk dalam kategori tuntas. Sementara itu, 17 siswa berada pada kategori kurang (51–74) dan

dinyatakan tidak tuntas. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mencapai ketuntasan belajar, namun masih terdapat lebih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.



Gambar Hasil Karya Poster Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I, penggunaan media Canva memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa dalam membuat poster yang dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan pengecekan kehadiran, kemudian menjelaskan materi poster meliputi pengertian, struktur, ciri-ciri, tujuan, dan unsur poster dengan bantuan contoh dari buku, di mana pembelajaran berlangsung tertib meskipun masih terdapat siswa yang kurang fokus dan belum diberikan tugas karena masih difokuskan pada pemahaman konsep. Pada pertemuan kedua, pembelajaran kembali berlangsung kondusif dengan pemberian tugas membuat poster bertema “Literasi” secara individu menggunakan Canva, disertai bimbingan guru selama proses pengerjaan sehingga siswa terlihat lebih fokus dan percaya diri. Secara umum, aktivitas dan keterampilan siswa meningkat meskipun masih tergolong cukup, dengan beberapa siswa mampu bekerja mandiri sementara lainnya masih memerlukan arahan terutama dalam penataan desain dan pemilihan elemen, serta masih ditemukan kendala seperti keterbatasan waktu, gangguan sinyal, dan penggunaan template yang sama sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Deskripsi Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada 25 Mei 2026 dan 26 Mei 2026, berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 25 Mei 2026 pukul 10.50–12.10 WIB, di mana guru mengulang penjelasan materi ciri-ciri poster, membahas kesalahan pada hasil karya siswa di Siklus I, serta memberikan motivasi untuk meningkatkan kreativitas menggunakan Canva. Guru juga menampilkan contoh poster sebagai referensi serta menjelaskan teknik pemilihan template, kombinasi warna, jenis huruf yang mudah dibaca, dan penataan elemen agar poster lebih rapi dan menarik. Pertemuan kedua dilaksanakan pada 26 Mei 2026 pukul 13.00–14.20 WIB dengan kehadiran 36 siswa, di mana guru memberikan tes membuat poster dengan tema “Bullying” untuk mengukur peningkatan keterampilan siswa dalam mengembangkan ide dan desain poster setelah perbaikan pada Siklus II.

Tabel 3. Hasil Penilaian Karya Poster Siswa Tema Bullying Siklus II

Nama	Aspek-aspek Penilaian					Jumlah Skor	Nilai
	1	2	3	4	5		
AMS	4	4	4	4	5	21	84
AR	5	5	5	5	4	24	96
AMS	5	4	4	4	4	21	84
ARP.A	5	5	5	5	4	24	96

BS	5	5	4	4	4	22	88
DZR	5	5	5	5	4	24	96
ER	5	4	5	4	4	22	88
FRN	5	5	5	5	4	24	96
HTA	5	5	5	5	4	24	96
KA	5	4	4	4	4	21	84
KAP	5	5	4	5	5	24	96
KHJ	5	5	4	5	5	24	96
LA	5	5	5	5	4	24	96
LPD	5	4	5	4	4	22	88
M.ARS	5	5	5	5	4	24	96
M.RA	5	5	4	4	4	22	88
MRP	5	5	5	4	5	24	96
M.NR	5	4	4	4	5	22	88
M	5	5	5	5	4	24	96
NPA	5	5	4	4	4	22	88
OSAU	5	5	5	5	4	24	96
ORY	5	5	5	5	4	24	96
PS	5	4	4	5	4	22	88
QNA	5	5	5	5	4	24	96
RBH	5	5	5	5	4	24	96
RMBF	4	4	4	5	4	21	84
RAOI	5	5	5	4	5	24	96
RFH	5	5	5	4	4	23	92
SRF	5	5	5	4	5	24	96
SC	5	4	4	5	4	22	88
SBM	5	5	5	5	4	24	96
SA	5	5	4	4	5	23	92
SAP	5	5	5	5	4	24	96
VAA	5	4	5	4	4	22	88
YAC	5	5	4	5	5	24	96
ZBZ	5	5	5	5	4	24	96

Berdasarkan hasil penilaian Siklus II terhadap 36 siswa, diperoleh nilai keterampilan membuat poster menggunakan aplikasi Canva dengan rentang nilai 84 hingga 96. Secara umum, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat baik dan baik, dengan dominasi nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I, di mana kemampuan siswa dalam aspek kreativitas, pemilihan elemen desain, serta kerapian dan kejelasan poster mengalami perkembangan yang lebih optimal setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II.



Gambar Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Tabel 4. Kategori Keberhasilan Penilaian Poster Bullying Siswa Siklus II

Kategori	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Tingkat Keberhasilan
----------	-------	----------------------	----------------------

Sangat Baik	95-100	21	Tuntas
Baik	84-94	15	Tuntas
Cukup	75-83	-	Tuntas
Kurang	51-74	-	Tidak Tuntas
Sangat Kurang	0-50	-	Tidak Tuntas

Berdasarkan kategori hasil penilaian Siklus II, sebanyak 21 siswa berada pada kategori sangat baik (95–100) dan 15 siswa pada kategori baik (84–94), sehingga seluruh siswa dinyatakan tuntas. Sementara itu, tidak terdapat siswa pada kategori cukup (75–83), kurang (51–74), maupun sangat kurang (0–50). Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, sehingga pembelajaran pada Siklus II dinyatakan berhasil dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I.



Gambar Hasil Karya Poster Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan Siklus I, di mana berdasarkan pengamatan selama dua pertemuan siswa mampu memahami tahapan pembuatan poster dengan lebih optimal. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 25 Mei 2026 pukul 10.50–12.10 WIB dengan kegiatan guru mengulang materi ciri-ciri poster, membahas kesalahan pada hasil karya Siklus I, memberikan motivasi, serta menjelaskan kembali teknik pemilihan template, kombinasi warna, jenis huruf, dan penataan elemen agar poster lebih menarik. Pertemuan kedua dilaksanakan pada 26 Mei 2026 pukul 13.00–14.20 WIB dengan kehadiran 36 siswa, diawali doa, salam, dan pengecekan kehadiran, kemudian siswa diberikan tugas membuat poster bertema “Bullying” menggunakan Canva dengan bimbingan guru selama proses pengerjaan agar lebih memperhatikan unsur desain. Hasil refleksi menunjukkan bahwa keterampilan siswa meningkat dalam mengembangkan ide, memahami unsur poster, dan menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga indikator keberhasilan tercapai dan penelitian tindakan kelas dinyatakan selesai pada Siklus II.

Perbandingan Hasil Tindakan Siklus I dan Siklus II

Tabel 5. Perbandingan Hasil Nilai Poster Siklus I dan Siklus II

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
0-50	0	0%	0	0%
51-74	17	47,2%	0	0%
75-83	9	25%	0	0%
84-94	10	27,7%	15	41,6 %
95-100	0	0%	21	58,3 %
Jumlah	36 Siswa	100%	36 Siswa	100%

Berdasarkan hasil perbandingan Siklus I dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan keterampilan hasil belajar siswa. Pada Siklus I, masih terdapat 17 siswa (47,2%) yang memperoleh nilai 51–74 sehingga belum memenuhi KKTP, sedangkan 9 siswa (25%) memperoleh nilai 75–83 dan 10 siswa (27,7%) memperoleh nilai 84–94, serta tidak ada siswa yang mencapai nilai 95–100. Sementara itu, pada Siklus II terjadi peningkatan signifikan, di mana tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah 75. Sebanyak 15 siswa (41,6%) memperoleh nilai 84–94 dan 21 siswa (58,3%) memperoleh nilai 95–100. Perbandingan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat poster pada kelas XI A2 Fase F SMA Negeri 5 Kota Jambi.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Canva melalui kolaborasi antara peneliti dan guru Bahasa Indonesia XI A2 Fase F SMA Negeri 5 Kota Jambi bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pembuatan poster siswa melalui dua siklus pembelajaran. Pada tahap awal pembelajaran, guru melakukan pengkondisian kelas, pengecekan kehadiran, penyampaian tujuan pembelajaran, apersepsi, serta pemberian motivasi agar siswa siap dan aktif mengikuti proses belajar. Pada kegiatan inti, pembelajaran berbasis media dilakukan dengan penggunaan Canva sebagai sarana pembuatan poster.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat memperjelas penyampaian pesan pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Siswa diberikan materi mengenai pengertian, unsur, dan langkah-langkah pembuatan poster serta cara penggunaan fitur Canva, kemudian diberi kesempatan untuk membuat poster sesuai tema yang ditentukan dengan bimbingan guru. Hasil siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan karena siswa masih mengalami kesulitan dalam desain, pemilihan warna, serta penggunaan fitur Canva.

Berdasarkan refleksi, dilakukan perbaikan pada siklus II melalui pemberian contoh poster yang lebih variatif, penjelasan langkah penggunaan Canva yang lebih rinci, serta pendampingan intensif. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, ditandai dengan kemampuan siswa membuat poster yang lebih menarik, komunikatif, serta penggunaan fitur Canva yang lebih baik dan kreatif. Menurut (Rahmawati, dkk. 2025) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, perbandingan hasil siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa implementasi Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan pembuatan poster siswa XI A2 Fase F, yang tercermin dari peningkatan hasil belajar, kualitas karya, serta kreativitas siswa, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai dan penggunaan Canva direkomendasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi poster.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan pembuatan poster siswa XI A2 Fase F. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil penilaian pada setiap siklus, di mana pada awalnya siswa belum menggunakan Canva, kemudian mulai menggunakannya pada siklus I dan mengalami peningkatan lebih optimal pada siklus II. Siswa mampu menghasilkan poster yang lebih menarik, kreatif, dan informatif, terutama dalam aspek desain, susunan kalimat,

tata letak, serta pemanfaatan fitur Canva. Penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga melatih kemandirian siswa dalam membuat poster, mengembangkan ide, serta menyampaikan informasi secara sederhana, jelas, dan mudah dipahami.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa melalui fitur-fitur seperti template, elemen desain, gambar, ikon, dan tata letak yang membantu siswa mengolah ide menjadi karya visual yang komunikatif. Penggunaan Canva juga membantu mengatasi kesulitan siswa dalam mendesain poster karena memudahkan pemilihan warna, font, dan layout sehingga siswa lebih fokus pada pengembangan ide dan kreativitas. Selain itu, guru didorong untuk lebih inovatif dalam memanfaatkan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan tidak membosankan, sekaligus memberikan pengalaman literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah bagi siswa. Hasil penelitian ini juga menegaskan pentingnya dukungan fasilitas teknologi dari sekolah untuk menunjang pembelajaran berbasis digital.

REFERENSI

- Azis, D., Suhendro, S., Saleh, Y., Al-Farisy, M., Furqan, M. H., Salda, A. R., Gadeng, A. N., Hadiyani, R., Sadida, A. N., & SP, A. A. (2025). Mind Mapping by Canva as a Digital Media: A Class Action Research (CAR) in Geography Learning. *Malaysian Journal of Society and Space*, 21(3), 209–222. <https://doi.org/10.17576/geo-2025-2103-13>
- Anvionita, L., Rustam, & Rahmawati, S. (2025). Implementasi Asesmen Diagnostik Non Kognitif dalam Meningkatkan Keterampilan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa SMP. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 8 (1) 53-58.
- Dewati, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Information Technology Education Journal*, 3(2), 39–46.
- Fahrudin, A., & Rusijono. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Desain Poster Sederhana Pada Kelas XI Broadcasting Perfilman SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 3(2), 1211–1256.
- Hadi, S. (2023). Pemanfaatan Pembuatan Poster Pada Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Maras Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 573–590.
- Haeril, Hambali, & Avicenna, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Canva dalam Membuat Poster pada Siswa Kelas VIII MTS Yapit Taretta. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 138–150.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
- Helmi, D., Partini, D., Asep, A., & Barus, C. S. A. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desai Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMA Plus Talang. *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara*, 2(2), 24–37.
- Idawati. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 121–178.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam

- Meningkatkan Kompetensi Guru. *In Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 3(2), 121–178.
- Novitasari, D. A., & Pratiwi, R. Y. E. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3437–3455.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak Publisher.
- Octavia, W. A. H., Satrijono, H., Utama, F. S., Haidar, D. A., & Rukmana, L. P. (2020). Keterampilan Menulis Karangan Persuasi Siswa Dalam Pembelajaran Think Talk Write dengan Media Poster. *Educare: Journal of Primary Education*, 1(2), 169–186. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.15>
- Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 4. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57. In *Presiden Republik Indonesia*. JDIH BPK Peraturan Indonesia.
- Rahma, N. N. (2021). *Perkembangan Era Digital Serta Dampaknya Bagi Masyarakat*. Publisher Kompasiana.
- Rahmayanti, A., Riki, C., & Perulangan, S. K. (2021). Media Pembelajaran Struktur Kontrol Perulangan Berbasis Animasi pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Produktif*, 5(1), 427–436.
- Resmini, S., Satriani, & Intan. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rasdawita, Haliza, F., & Rahmawati. (2024) Penerapan Media YouTube dalam Pembelajaran Menganalisis Berita Palsu Pada Siswa SMP. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 9 (4), 881-892. <https://doi.org/10.28926/briliant.v9i4.1796>
- Saribujang, Sukino, & Mahrus, E. (2023). The Canva application; Solutions for Development of Learning Media for Islamic Religious Education at SDN 10 Perembang Gala, Indonesia. *International Journal Of Graduate Of Islamic Education* {109, 2(1), 109–120.
- Sholehah, S., Rahmawati, A., Sumayah, N., Rahmawati, I., Dewi, F., & Gumawang, A. (2023). Edukasi Pembuatan Media Pembelajaran Audio-Visual Berupa Worksheet QR code Menggunakan Aplikasi Canva dan Vocaroo di TK Mentari Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 3(1), 22–30.
- Safitri, A., Sari, S. Y., & Rahmawati, S (2025) Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah. *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6 (1), 41-48.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, E. S., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 4(1), 78–89.
- Wantika, & Ahmadi, A. (2024). The Application Of The PJBL Model To Determine The Advantages Of Canva As A Junior High School Poster Learning Medium Penerapan Model PJBL Untuk Mengetahui Keunggulan Canva Sebagai Media Pembelajaran Poster Tingkat SMP. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pendidikan*, 06(02), 96–110.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.