

Pemanfaatan Media Canva dalam Pembuatan Pamflet Pertunjukkan Drama untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Peserta Didik

Afifa Ristianingsih¹, Leli Nisfi Setiana², Oktariana Puspita Wardani³

^{1,2,3}Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Afifa Ristianingsih

afifa.af79@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan pamflet pertunjukan drama sebagai upaya meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Semarang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan keterampilan abad ke 21 yang berfokus pada keterampilan berpikir kreatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI 8 SMA Negeri 2 Semarang. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan analisis dokumen. Data yang diperoleh berupa dokumen hasil karya peserta didik yang menunjukkan peningkatan keterampilan belajar, berpikir kreatif, motivasi belajar, partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok, serta refleksi dari pamphlet yang dibuat. Penelitian ini juga mengintegrasikan pengetahuan struktur dan unsur drama ke dalam bentuk visual yang komunikatif. Penelitian juga menemukan tantangan berupa keterbatasan akses internet dan kesenjangan kemampuan teknologi siswa, pendampingan guru dan penyediaan fasilitas yang memadai terbukti efektif mengatasi hambatan tersebut. Aplikasi Canva mampu menjadi media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi abad ke-21 peserta didik.

Kata kunci: *Canva, pamflet pertunjukan drama, kreativitas belajar*

Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini menuntut peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan berfikir kreatif serta inovatif karena berpusat pada kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke 21. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadi langkah efektif untuk meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik. Aplikasi Canva menjadi salah satu media belajar yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dengan cara dinamis serta interaktif. Aplikasi Canva menyajikan berbagai macam pilihan pamflet, poster, infografik, brosur, presentasi, iklan, dan masih banyak lagi dalam bentuk template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta kreativitas peserta didik.

Keterampilan mendasar yang dibutuhkan oleh peserta didik saat ini yaitu keterampilan berpikir kreatif sehingga perlu untuk ditingkatkan. Berpikir kreatif mampu mendorong peserta didik dalam mengembangkan pola pikir, langkah-langkah penyelesaian masalah, serta menciptakan solusi yang efektif. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif kerap menjadi hambatan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi langkah efektif untuk menanggulangi persoalan tersebut. Aplikasi

Canva menjadi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat desain grafis semenarik mungkin dengan meluapkan ide serta kreativitas mereka.

Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib yang ada di semua tingkatan pendidikan di Indonesia. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Drama, aplikasi Canva dimanfaatkan untuk pembuatan pamflet pertunjukan drama. Aplikasi Canva dipilih karena menyediakan berbagai macam template untuk pembuatan pamflet maupun poster yang dapat digunakan serta didesain sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas peserta didik. Dengan berbagai fitur yang disediakan oleh aplikasi Canva, peserta didik dapat merancang tema drama, menentukan visualisasi dari alur cerita yang mereka pilih, memilih dialog yang sesuai dan menarik, serta menyatukan warna dan desain huruf untuk membangun keindahan.

Pemanfaatan aplikasi Canva untuk pembuatan pamflet drama dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dalam menulis narasi, pemilihan diksi yang sesuai pesan yang terkandung dalam drama dapat tersampaikan, serta peserta didik dapat menyusun kata-kata yang menarik perhatian penonton. Pada kurikulum merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan kemampuan untuk menguasai berbagai macam teks, seperti poster dan juga pamflet, yang kerap dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Dalam membuat desain pamflet drama, peserta didik dapat belajar banyak hal, seperti menyusun informasi yang terstruktur, mulai dari judul, ringkasan cerita, informasi mengenai waktu dan tempat, serta kalimat ajakan yang menarik agar pembaca bersedia untuk menyaksikan pertunjukan drama.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan diatas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Canva dalam pembuatan pamflet pertunjukan drama untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di kelas XI SMA Negeri 2 Semarang. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi untuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan belajar peserta didik dan sebagai rujukan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dan kreatif.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu metode deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva dalam pembuatan pamflet pertunjukan drama untuk meningkatkan kreativitas belajar didik di kelas XI SMA Negeri 2 Semarang. Fokus penelitian deskriptif kualitatif yaitu menjelaskan dan memberi gambaran mengenai hasil dari pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Metode penelitian deskriptif kualitatif memberi peranan penting bagi peneliti untuk menghimpun serta mengemukakan data sebanyak mungkin. Penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk menyimak, menggambarkan, dan mengkaji hasil dari penelitian dengan menjabarkan kalimat sesuai dengan apa yang ada dan diteruskan dengan membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh.

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi serta analisis dokumen. Objek penelitian ini yaitu pemanfaatan Canva dalam pembuatan pamflet pertunjukan drama untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di kelas XI SMA Negeri 2 Semarang. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI 8 SMA Negeri 2 Semarang yang berjumlah 36 orang. Data pada penelitian ini dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan temuan-temuan yang diperoleh. Melalui metode deskriptif kualitatif, penelitian ini diharapkan mampu menggambarkan tentang

pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dalam pembuatan pamflet pertunjukan drama.

Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan Canva dalam pembuatan pamflet pertunjukan drama untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di kelas XI 8 SMA Negeri 2 Semarang berlangsung baik, teratur, serta melibatkan interaksi dengan peserta didik secara baik. Tahapan pembuatan Canva sebagai media pembelajaran dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dalam penerapan pemanfaatan media Canva dalam kegiatan pembelajaran terdapat sejumlah kekurangan yang muncul, namun kekurangan tersebut dapat teratasi dengan kelebihan dari penerapan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khotimah, Astuti, & Apriani (2019) mengenai peran teknologi digital dalam pembelajaran, serta Kharissidqi & Firmansyah (2022) yang menekankan efektivitas Canva dalam meningkatkan kreativitas visual peserta didik

Berikut ini hasil dari kreativitas peserta didik dalam pembuatan pamflet pertunjukan drama:



Gambar Hasil Karya Siswa

Berdasarkan hasil yang diperoleh, peserta didik kelas XI 8 SMA Negeri 2 Semarang mampu memanfaatkan beraneka macam fitur yang tersedia pada aplikasi Canva dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan dari pemilihan template, grafis, serta bentuk penulisan yang apik sehingga mampu menciptakan pamflet sesuai dengan tema drama yang mereka telah tentukan sebelumnya. Dengan melaksanakan pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan Canva mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Selama proses pembuatan pamflet, peserta didik aktif terlibat dalam proses berpikir kreatif, hal tersebut terlihat pada saat peserta didik mulai membuat rancangan berupa konsep visual, pemilihan diksi yang cocok untuk tema, serta proses penyusunan informasi secara terstruktur. Pada kegiatan ini peserta didik diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keunikan (*originality*), serta pengembangan (*elaboration*).

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada saat mengerjakan tugas pembuatan pamflet, peserta didik memperlihatkan antusiasme tinggi baik itu secara kelompok atau individu. Keterlibatan peserta didik secara aktif terlihat pada saat proses diskusi, dimana peserta didik saling menyuarakan pendapat mereka masing-masing berserta masukan mengenai pamflet yang akan mereka buat. Selain itu, peserta didik juga bekerja sama untuk membuat desain pamflet yang menarik. Utomo, dkk (2023) mengemukakan bahwa hubungan visual serta kolaborasi dalam penggunaan media digital mampu menciptakan hubungan emosional dan motivasi belajar peserta didik.

Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama, pemanfaatan aplikasi Canva mampu menggabungkan literasi digital dengan kemampuan berbahasa yang baik. Melalui pemanfaatan aplikasi Canva, peserta didik belajar mengenai langkah untuk menerapkan pengetahuan tentang struktur dan unsur-unsur drama ke dalam wujud visual yang menarik dan komunikatif. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dapat membantu mengembangkan kompetensi pada abad ke 21 yang mengutamakan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, serta kreatif.

1. Canva sebagai Media Pembelajaran Inovatif

Aplikasi Canva sebagai penyedia desain grafis menawarkan beraneka macam template serta unsur desain yang menarik dan gampang untuk digunakan. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan kreativitas belajar. Canva dengan tampilan antarmuka yang sederhana mampu membantu peserta didik untuk memahami dengan cepat serta menggunakannya dengan baik dalam pembuatan pamflet, infografis, poster, serta masih banyak lagi. Hal tersebut menunjukan bahwa aplikasi Canva mampu menengembangkan motivasi belajar peserta didik.

2. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Desain Pamflet

Aspek-aspek berpikir kreatif dibutuhkan saat peserta didik pada saat membuat pamflet pertunjukan drama. Pada tahapan ini peserta didik perlu membuat desain mengenai konsep visual yang menarik, menentukan diksi yang sesuai dengan informasi yang akan disampaikan, serta menyusun unsur-unsur desain yang terstruktur sehingga menciptakan keharmonisan. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik didorong untuk memikirkan originalitas dan fleksibilitas. Peserta didik perlu meningkatkan kemampuan berpikir secara elaborative. Pemanfaatan aplikasi Canva

sebagai media pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

3. Integrasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Teknologi Digital

Literasi digital dan kemampuan berbahasa dapat diintegrasikan melalui pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama. Melalui pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran drama, peserta didik tidak hanya belajar mengenai struktur dan unsur drama, tetapi peserta didik mampu belajar menerapkan pemahaman tersebut ke dalam wujud visual yang inovatif dan komunikatif. Pemanfaatan Canva membantu meningkatkan kemampuan yang dibutuhkan pada abad ke 21 yang berfokus pada keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, serta kreatif.

4. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Canva

Dalam penerapannya, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran selain memiliki banyak keunggulan juga memiliki beberapa hambatan dan tantangan. Hambatan tersebut berupa akses internet yang terbatas. Tantangan dan hambatan yang lain yaitu peserta didik banyak yang belum mempunyai kemampuan digital untuk menggunakan Canva secara optimal. Guru perlu melakukan pelatihan serta pendampingan kepada peserta didik dalam penggunaan Canva untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ada. Selain itu, sekolah perlu menyediakan fasilitas dan perangkat ajar yang memadai, seperti akses internet yang lancar.

5. Implikasi terhadap Praktik Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, ditunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dalam pembuatan pamphlet pertunjukan drama mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Dengan demikian, guru perlu membuat pertimbangan untuk memadukan Canva ke dalam berbagai kegiatan pembelajaran lainnya yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif serta literasi digital. Pemanfaatan Canva dapat mendorong pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project based Learning*) yang berfokus pada interaksi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan

Pemanfaat Canva sebagai media pembelajaran untuk pembuatan pamflet pertunjukan drama mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas XI 8 SMA Negeri 2 Semarang. Melalui model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) dengan memanfaatkan aplikasi Canva mampu mendorong peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang meliputi meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keunikan (*originality*), serta pengembangan (*elaboration*). Selain itu, pemanfaatan Canva mampu mengintegrasikan kemampuan berbahasa dengan literasi digital. Hal ini membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih efektif dan mampu memenuhi keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke 21, dimana peserta didik mampu memahami dan menerapkan teori yang mereka pelajari ke dalam bentuk visual yang menarik. Minat dan motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan, hal tersebut terlihat pada saat proses diskusi, peserta didik aktif terlibat dalam kolaborasi kelompok serta penyampaian ide masing-masing dalam menentukan template, pemilihan kata, dan

tipografi yang sesuai dengan tema pamphlet yang mereka buat. Pemanfaat Canva sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa hambatan dan tantangan pada saat penerapannya, seperti keterbatasan akses internet dan perangkat yang digunakan, serta kemampuan peserta didik yang masih perlu bimbingan dari guru. Dengan demikian, guru disarankan agar dapat mengintegrasikan pemanfaatan teknologi, khususnya Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif dari peserta didik.

Referensi

- Aurannisa, A. A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V di SF Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi (Skripsi, FKIP UNPAS).
- Hadana, Utomo, Dkk. 2023. "Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X Sma Negeri 11 Semarang ". Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial. 1(1). 1-17
- Istiningsih, A., Mawardi, M., & Permata, H. K. I. (2019). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran mind mapping. Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan, 11(1), 1-16.
- Khaerunnisa. (2024). *Pengaruh media poster dengan menggunakan aplikasi Canva terhadap minat dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas V MI Mafatikhussibyan Dukuhlo Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes* (Tesis, Universitas Islam Sultan Agung). Universitas Islam Sultan Agung.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. Indonesian Journal of Education and Humanity.
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi: Permasalahan dan Tantangan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 357–368
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), Juni 2018, 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu". Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 06(02), Juli 2022, 1325–1334. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Restalia, W. (2025). Pengalaman guru memanfaatkan Artificial Intelligence untuk pengembangan media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(1), 29–37. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpsa/index>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media embelajaran Masa Kini. Prosiding Seminar Nasional Daring, 560–568
- Syaputra, Nabila. 2024. "Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreatifitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif Dan Inovatif:Study Kasus Kkn Di Smpn 32 Surabaya". Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 4(1). 1-13