

Eksplorasi Kreativitas Siswa melalui Proyek Poster Digital Berbasis Media Canva di Sekolah Dasar

Novita Sari*, Retno Nuzilatus Shoimah, Zuli Dwi Rahmawati
Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Lamongan, Indonesia

*Corresponding Author: novitasari.2022@mhs.unisda.ac.id
Dikirim: 12-03-2026; Direvisi: 29-03-2026; Diterima: 03-04-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kreativitas siswa kelas VI SDN Balungawun melalui proyek poster digital berbasis media Canva pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi reklame. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari satu guru kelas VI dan 21 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dilakukan melalui tiga tahapan sistematis yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil penilaian kreativitas siswa menunjukkan bahwa 71,4% siswa berada pada kategori baik dan baik sekali. Bentuk kreativitas yang muncul meliputi kelancaran dalam berpikir, keluwesan, keunikan dan kemampuan untuk mengembangkan ide. Kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan infrastruktur, memori *smartphone* penuh, dan akses yang terbatas pada fitur Canva Pro. Upaya untuk mengatasi kendala dilakukan melalui pemanfaatan computer sekolah dan usulan untuk pemasangan wifi tambahan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi canva dalam pembelajaran berbasis proyek efektif untuk mengeksplorasi kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa; Poster Digital; Canva; *Project Based Learning*; Sekolah Dasar.

Abstract: This study aims to explore the creativity of sixth-grade students at Balungawun Elementary School through a Canva-based digital poster project for the Arts, Culture, and Crafts subject, specifically advertising. This study used a qualitative approach with descriptive methods. The subjects consisted of one sixth-grade teacher and 21 students. Data collection techniques included interviews, observation, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of Canva in project-based learning was carried out through three systematic stages: planning, implementation, and evaluation. The results of the student creativity assessment showed that 71.4% of students were in the good and excellent categories. The forms of creativity that emerged included fluency in thinking, flexibility, uniqueness, and the ability to develop ideas. Obstacles encountered included limited infrastructure, full smartphone memory, and limited access to Canva Pro features. Efforts to overcome these obstacles were made through the use of school computers and a proposal to install additional Wi-Fi. This study concluded that the integration of Canva in project-based learning was effective in exploring the creativity of elementary school students.

Keywords: Student Creativity; Digital Poster; Canva; Project-Based Learning; Elementary School.

PENDAHULUAN

Revolusi teknologi dan informasi membawa dampak yang besar terhadap dunia pendidikan, terutama pada pelaksanaan pembelajaran di lingkungan sekolah. Situasi

ini mendorong adanya inovasi strategi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Pada saat ini, pembelajaran digital harus mampu untuk mengintegrasikan mengenai pengetahuan dengan pengembangan keterampilan berpikir tinggi atau *higher order thinking skills* (HOTS). Keterampilan HOTS merupakan kemampuan berpikir pada level kognitif yang lebih tinggi dan kompleks, yang mencakup analisis, evaluasi, dan kreasi (Tasrif, 2022). Pengembangan keterampilan HOTS mendorong peserta didik untuk berpikir secara inovatif dan analitis ketika menyikapi suatu permasalahan, di samping itu pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan ini juga menuntut peserta didik untuk mampu mengajukan pertanyaan-pertanyaan unik sebagai bentuk eksplorasi terhadap suatu objek. Karakteristik ini menjadikan keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai salah satu pendekatan yang ideal dan relevan untuk diintegrasikan dalam strategi pembelajaran berdiferensiasi (Nurhabiba *et al.*, 2023).

Pengembangan keterampilan HOTS secara optimal membutuhkan model pembelajaran yang mampu untuk menampung proses berpikir kompleks secara sistematis. Salah satu model yang relevan untuk mengembangkan keterampilan HOTS adalah *project based learning* (PJBL) (Tassya *et al.*, 2025). Karakteristik PJBL yaitu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar (*student-centered*), di mana mereka diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi, merencanakan, mengembangkan, dan mempresentasikan produk atau solusi dari suatu permasalahan (Mistiani, 2025). Model ini dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan yang strategis, karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam memecahkan masalah nyata melalui kegiatan proyek, yang sesuai dengan paradigma pendidikan abad ke-21 mencakup keterampilan 4C (*critical, communication, collaboration, and creativity*). Tahapan PJBL dimulai dari identifikasi masalah, perencanaan proyek, pengumpulan data, dan penyajian data, secara alamiah melatih peserta didik menggunakan kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi yang menjadi inti dari pembelajaran HOTS. Oleh karena itu, PJBL tidak hanya menjadi metode penyampaian materi, tetapi juga wahana yang strategis untuk membentuk kompetensi berpikir tingkat tinggi pada peserta didik (Rusydia *et al.*, 2021).

Keberhasilan dalam penerapan model PJBL yang berorientasi pada pengembangan keterampilan HOTS sangat ditentukan oleh ketersediaan pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk memfasilitasi proses kreatif peserta didik dalam menghasilkan suatu proyek (Alia dan Mulyono, 2025). Media pembelajaran berperan sarana pendukung yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah penyampaian materi, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat diraih secara optimal dan efisien (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Di era digital saat ini, media pembelajaran mengalami perkembangan yang signifikan dengan hadirnya berbagai *platform* dan aplikasi berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran (Amelia dan Mufid, 2025). Media pembelajaran digital dapat didefinisikan sebagai media yang memanfaatkan perangkat elektronik dan teknologi informasi, seperti komputer, laptop, tablet, *smartphone*, serta internet untuk dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi, maupun multimedia interaktif (Sari *et al.*, 2024).

Salah satu media pembelajaran digital yang populer dan mudah untuk diakses adalah *canva* (Kusumawati dan Rindrayani, 2024). Kemudahan akses dan pengoperasian menjadi salah satu pertimbangan utama dalam pemilihan media



pembelajaran digital. Canva merupakan *platform* desain grafis *online* yang menyediakan berbagai fitur menarik, seperti *template* yang siap pakai, elemen, desain, gambar, ikon, *font*, dan fitur lainnya. Aplikasi ini memiliki tampilan yang sederhana dan ramah pengguna (*user-friendly*), sehingga praktis dioperasikan oleh guru maupun peserta didik, bahkan bagi mereka yang belum memiliki kemampuan desain grafis. Canva menyediakan berbagai *template* desain seperti poster, presentasi, infografis, komik, video animasi, dan brosur yang dapat diedit langsung yang disesuaikan dengan keperluan proses belajar mengajar (Darwis *et al.*, 2024). Salah satu keunggulan Canva adalah dapat diakses melalui beragam perangkat, baik komputer maupun *smartphone*, serta mendukung kolaborasi secara *online* antar pengguna (Anjarwati dan Purmadi, 2025).

Integrasi Canva ke dalam model PJBL dapat mengembangkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) (Ayuni *et al.*, 2025). Materi reklame dalam bentuk poster merupakan salah satu topik yang sesuai untuk mengeksplorasi kemampuan peserta didik dalam menuangkan ide secara visual melalui media digital (Utami *et al.*, 2024). Proyek pembuatan poster digital menggunakan Canva menuntut peserta didik untuk dapat berpikir secara kreatif dalam pemilihan gambar, memadukan warna, menyusun tata letak, serta menyesuaikan isi pesan dengan tujuan poster. Proses ini dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, terutama pada aspek kreasi dan evaluasi (Nurfainna *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Balungkawun, diketahui bahwa pemanfaatan media digital seperti Canva dalam pembelajaran masih terbatas. Guru cenderung menggunakan media konvensional seperti gambar cetak dan papan tulis. Faktanya, sekolah memiliki fasilitas computer dan akses internet walaupun masih belum optimal. Siswa kelas VI menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika diperkenalkan dengan aplikasi desain digital. Kondisi ini menjadi salah satu dasar penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai potensi Canva dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui proyek poster digital. Namun demikian, kajian yang secara spesifik berbasis mengeksplorasi kreativitas peserta didik melalui proyek poster digital berbasis Canva di sekolah dasar, khususnya dengan mempertimbangkan aspek proses kreatif, kendala teknis, dan fasilitas pendukung, masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kreativitas siswa kelas VI SDN Balungkawun melalui proyek poster digital berbasis Canva. Fokus penelitian mencakup proses pembelajaran pembuatan poster digital, bentuk kreativitas yang muncul dalam poster siswa, hambatan yang dialami pendidik dan peserta didik, beserta langkah-langkah yang diambil untuk menyelesaikan hambatan tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis proyek yang efektif untuk mengeksplorasi kreativitas peserta didik di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Metode ini dipilih untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan secara detail mengenai kreativitas siswa melalui proyek poster digital berbasis media Canva di sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus, di mana



peneliti melakukan eksplorasi yang mendalam terhadap studi kasis, yaitu kreativitas siswa kelas VI SDN Balungawun dalam pembuatan poster digital menggunakan Canva. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Balungawun pada bulan Maret 2026. Subjek penelitian ini terdiri atas satu orang guru kelas VI dan 21 siswa kelas VI yang mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi poster.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tahapan wawancara dengan guru kelas VI, observasi terhadap proses pembelajaran dan hasil karya poster digital pada siswa, serta dokumentasi berupa hasil karya poster digital siswa. Instrument penelitian terdiri atas pedoman wawancara yang disusun berdasarkan topik pembahasan yang meliputi pengetahuan media, pemahaman media digital, pengalaman menggunakan Canva, kelebihan dan kekurangan Canva, kendala, fasilitas, dan saran pengembangan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi penilaian poster digital yang memuat rubrik penilaian. Rubrik penilaian tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Poster Digital

Aspek yang Dinilai	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kemampuan mengoperasikan Canva	Sangat lancar	Lancar	Kurang lancar	Tidak lancar
Kreativitas desain	Sangat kreatif	Kreatif	Cukup kreatif	Kurang kreatif
Pemilihan gambar dan warna	Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai
Kesesuaian isi poster	Sangat sesuai	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai
kemandirian	Sangat mandiri	Mandiri	Cukup mandiri	Perlu bimbingan

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan. Tahap persiapan yang meliputi penyusunan pedoman wawancara, penyiapan lembar observasi, dan penyusunan rencana pembelajaran materi poster menggunakan Canva. Tahap pelaksanaan meliputi wawancara dengan guru kelas VI, observasi selama proses pembelajaran pembuatan poster digital pada hari Sabtu, 7 Maret 2026, serta pengumpulan dokumentasi hasil karya siswa. Kemudian tahap pengolahan data yang meliputi transkripsi hasil wawancara, perhitungan skor penilaian poster digital siswa, dan analisis data secara deskriptif kualitatif.

Analisis data mencakup tiga tahapan, yang pertama yaitu reduksi data dengan memilih dan memfokuskan data hasil wawancara dan observasi yang relevan, selanjutnya yaitu penyajian dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel, serta yang terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis. Validitas data dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi guru dan hasil observasi siswa, serta triangulasi teknik melalui perbandingan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VI untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Proses wawancara dilaksanakan secara langsung untuk menggali pengalaman guru dalam memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran serta mengetahui kendala yang muncul selama proses implementasi. Wawancara dilakukan dengan ibu Ajeng selaku guru kelas VI, di ruang guru SDN Balungawun



pada tanggal 5 maret 2026. Berikut adalah kutipan dan dokumentasi wawancara terkait penggunaan Canva:

“Kalau media digital itu penting, Bu, soalnya anak-anak sekarang sudah akrab dengan teknologi. Canva ini mudah untuk digunakan, templatennya juga banyak, jadi saya bisa untuk membuat materi yang lebih menarik. Tetapi terkadang terdapat kendala di listrik dan sinyal wifi yang sering terputus” (Wawancara, Ibu Ajeng, 5 Maret 2026).



Gambar 1. Kegiatan Wawancara dengan Guru Kelas VI

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VI SDN Balungtawun, Ibu Ajeng Dwi Prihatinningsih, S.Pd., diperoleh data mengenai pengetahuan media, pemahaman media digital, pengalaman menggunakan Canva, serta kendala dan fasilitas yang tersedia. Guru menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Media yang umum digunakan meliputi gambar, puzzle, dan video. Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran tidak selalu diterapkan pada setiap proses pembelajaran, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar pesan yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami siswa. Media digital yang pernah digunakan antara lain *Wordwall* dan *PowerPoint*. Menurut guru, pembelajaran menggunakan media digital sangat penting karena sesuai dengan tuntutan di era digital. Pemanfaatan media digital juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif dan menyenangkan. Karena dapat dilihat dari respon siswa yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital cenderung positif, di mana mereka terlihat lebih memperhatikan dan merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, terdapat beberapa kendala teknis seperti kurangnya daya listrik yang dapat menyebabkan *smart TV* mati secara tiba-tiba sehingga konsentrasi siswa menjadi terganggu selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva telah diimplementasikan oleh guru sebagai salah satu alat bantu dalam mengembangkan materi ajar yang lebih variatif. Kompetensi guru dalam mengoperasikan Canva terlihat dari berbagai produk yang telah dihasilkan seperti presentasi *PowerPoint*, video animasi, komik, dan poster. Canva memiliki dinilai memiliki beberapa keunggulan, karena

menyediakan berbagai *template* yang siap pakai serta fitur yang bermacam-macam dan mudah untuk dipahami, sehingga proses desain menggunakan media pembelajaran menjadi lebih praktis dan tidak memakan banyak waktu. Apabila dibandingkan dengan materi pembelajaran yang hanya mengandalkan teks atau gambar biasa, media yang dibuat melalui Canva dianggap lebih unggul dalam menyajikan tampilan yang lebih menarik jika dilihat secara visual dan *user-friendly* sehingga mudah untuk digunakan.

Hasil observasi terhadap kegiatan pembuatan poster digital menggunakan Canva pada kelas VI yang berjumlah 21 siswa menunjukkan ragam tingkat kemampuan. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbasis proyek menggunakan media Canva berlangsung melalui interaksi aktif antara guru dan siswa, dengan tingkat kemampuan yang beragam pada 21 siswa kelas VI. Dokumentasi kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 2. dan Gambar 3.



Gambar 2. Kegiatan Penyampaian Materi dan Demonstrasi Canva



Gambar 3. Kegiatan Pendampingan Praktik Mandiri Siswa

Proses pembelajaran dilakukan dalam tiga tahapan. Pada tahap pertama adalah perencanaan, di mana guru menjelaskan materi reklame (poster), kemudian memperkenalkan aplikasi Canva, dan mendemonstrasikan bagaimana cara membuat poster digital. Siswa diberikan kebebasan dalam pemilihan tema poster. Pada tahap pelaksanaan, siswa membuat poster digital secara mandiri dengan pendampingan guru. Tahap selanjutnya adalah evaluasi, hasil karya siswa dikumpulkan yang kemudian dinilai berdasarkan dari rubrik penilaian. Hasil dari penilaian poster digital

siswa menunjukkan bahwa capaian kreativitas yang beragam yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kategori Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Poster

No.	Kategori	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	Baik Sekali (A)	80	7	33,3%
2	Baik (B)	60	8	28,1%
3	Cukup (C)	40	4	19%
4	Perlu Bimbingan (D)	20	2	9,5%
	Jumlah		21	100%

Berdasarkan Tabel 2. diketahui bahwa dari 21 siswa, sebanyak 7 siswa (33,3%) mencapai kategori baik sekali, 8 siswa (38,1%) kategori baik, 4 siswa (19%) kategori cukup, dan 2 siswa (9,5%) masih berada pada kategori bimbingan. Hasil observasi terhadap karya poster digital siswa menunjukkan bahwa bentuk-bentuk kreativitas yang muncul dapat diklasifikasikan menjadi empat indikator kreativitas. Pada aspek kelancaran ide, siswa mampu menghasilkan berbagai macam desain dengan ide-ide yang beragam dalam satu karya poster. Dapat dilihat juga pada aspek keluwesan dalam berpikir, di mana siswa menunjukkan keluwesan dalam memamdukan berbagai elemen desain, gambar, dan warna yang sesuai dengan tema poster. Keunikan juga tercermin dari beberapa siswa yang menghasilkan poster dengan ide dan gaya visual yang khas dan berbeda dari contoh yang telah diberikan guru. Kemampuan dalam mengembangkan ide juga tampak dalam proses penyusunan konsep awal menjadi poster yang utuh dengan berbagai detail pendukung seperti ikon, ilustrasi, tipografi dan elemen lainnya. Berikut contoh hasil karya poster digital siswa yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Contoh Poster Digital Siswa dengan Kategori Baik Sekali

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi canva dalam pembelajaran berbasis proyek di SDN Balungkawun dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis. Struktur tahapan ini sejalan dengan prinsip *project based learning* (PjBL) yang menjelaskan bahwa peserta didik dianggap sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran (Rusydia et al., 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian Rohmani et al. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan penggunaan Canva yang dilakukan secara bertahap melalui ceramah, demonstrasi langsung, dan praktik secara mandiri dinilai lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mendesain bahan ajar yang kreatif dan interaktif. Pendekatan bertahap tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman secara sistematis, dimulai dari proses pengenalan konsep hingga implementasi langsung dalam bentuk proyek. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga mampu untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikir secara kreatif dan mandiri dalam menyelesaikan tugas proyek.

Penggunaan aplikasi Canva dinilai efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan capaian 71,4% siswa berada pada kategori baik dan baik sekali. Hasil tersebut sesuai dengan literatur Hernawati et al. (2025) yang menjelaskan bahwa Canva mampu untuk meningkatkan indikator dalam berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar, meliputi aspek kelancaran dalam berpikir (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*). Hal tersebut menunjukkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk desain, tetapi juga sebagai salah satu media pedagogis yang mendorong siswa untuk dapat berpikir secara divergen dan menghasilkan karya yang dapat merepresentasikan pemahaman mereka secara kreatif (Nisa et al., 2025). Keberhasilan ini dapat memperkuat argumentasi bahwa integrasi teknologi digital yang tepat untuk kurikulum dapat menjadi solusi yang inovatif untuk proses pengembangan kompetensi yang kreatif sejak usia dini (Hasijazh et al., 2025).

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala teknis. Keterbatasan infrastruktur seperti daya listrik yang tidak stabil dan koneksi internet yang kurang menjadi hambatan utama. Penggunaan Canva sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil, sehingga jika jaringan lambat atau tidak tersedia, proses pembuatan desain akan terhambat. Beberapa *template*, gambar, ikon, dan elemen desain hanya tersedia pada versi berbayar (Canva Pro). Guru menyampaikan bahwa kendala yang dialami siswa saat menggunakan Canva adalah memori *smartphone* yang penuh sehingga aplikasi berjalan lambat, serta ketersediaan wifi sekolah yang kurang memadai (Baihaqi dan Fadly, 2024). Hal tersebut dapat mengganggu operasional perangkat digital secara simultan, karena pada kondisi ini menunjukkan bahwa kesuksesan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas pendukung yang memadai di lingkungan sekolah (Rusda et al., 2025). Fakta ini menegaskan bahwa transformasi digital di dunia pendidikan membutuhkan dukungan infrastruktur dasar yang stabil dan merata. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memanfaatkan komputer fasilitas sekolah dan mengusulkan untuk pemasangan wifi tambahan. Guru juga mengusulkan agar sekolah dapat berlangganan menggunakan Canva Pro agar pengerjaan dapat maksimal, serta



menambah kapasitas wifi untuk mendukung penggunaan media Canva secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai eksplorasi kreativitas siswa melalui proyek poster berbasis media Canva di kelas VI SDN Balungtawun, dapat disimpulkan bahwa: 1) penggunaan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan capaian 71,4% siswa berada pada kategori baik dan baik sekali. Dari 21 siswa, sebanyak 7 siswa (33,3%) mencapai kategori baik sekali, 8 siswa (38,1%) kategori baik, 4 siswa (19%) kategori cukup, dan 2 siswa (9,5%) kategori perlu bimbingan; 2) Proses pembelajaran dilakukan dengan tiga tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sesuai dengan prosedur *project based learning*. Bentuk kreativitas yang muncul dalam produk poster siswa meliputi kelancaran ide, keluwesan berpikir, keunikan, dan pengembangan ide. 3) Kelebihan dari Canva antara lain adalah tampilan yang sederhana dan *user-friendly*, ketersediaan berbagai *template* yang siap pakai, dan kemudahan akses melalui beberapa perangkat. Namun, kekurangannya yaitu bergantung pada koneksi internet yang harus stabil, beberapa fitur unggulan yang hanya tersedia pada versi berbayar (Canva Pro), dan membutuhkan perangkat digital yang memadai. 4) Kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan Canva meliputi keterbatasan daya Listrik, koneksi internet yang kurang memadai, kapasitas memori *smartphone* yang terbatas, serta fitur Canva Pro yang berbayar. Upaya untuk mengatasi kendala dilakukan dengan memanfaatkan computer sekolah, optimalisasi wifi, dan penggunaan fitur gratis Canva secara maksimal. Implikasi dari penelitian ini mengaskan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media inovatif untuk mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Keberhasilan implementasi Canva juga sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur pendukung serta dukungan sekolah dalam aspek kesiapan infrastruktur pendukung, serta dukungan guru dalam menyediakan perangkat dan layanan premium. Oleh karena itu, guru juga menyarankan agar pihak sekolah berlangganan Canva Pro dan menambah kapasitas wifi untuk menunjang pembelajaran yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, R., & Mulyono, Y. (2025). Studi Pustaka : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pelajaran IPA. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 15(1), 57–64. <https://doi.org/10.24929/lensa.v15i1.482>
- Amelia, S. I. M., & Mufid, A. I. (2025). Pemanfaatan Teknologi Informasi Digital dalam Pengembangan Pendidikan Madrasah dan Pesantren. *Edium: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 45–55. <https://doi.org/0.35905/edium.v>
- Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025). Eksplorasi Penerapan Media Pembelajaran canva Sebagai Media Interaktif di Era Digital. *Journal Education and Technology*, 6(1), 132–142.



- Ayuni, I. T., Ningsih, A. S. W., Azizah, N. N., Hasnawati, & Shofiah, Hariana, K. (2025). Implementasi Model PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas*, 13(2), 206–217.
- Baihaqi, I., & Fadly, A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2464–2470.
- Darwis, Atmono, D., Ratumbusyang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 85–91.
- Hasijazh, N., Cahyani, A. T., & Setiadi, H. W. (2025). Studi Literatur : Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(03), 2560–2568.
- Hernawati, Nurulpaik, I., & Fitriani, Y. (2025). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar : *Systematic Literature Review*. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5501–5510.
- Kusumawati, S. A., & Rindrayani, S. R. (2024). Efektivitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 3 Jabalsari Kabupaten Tulungagung. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 679–687. <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.1956>
- Mistiani. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Al-Ikhlas Tarokan Kediri. *Journal of Composite Social Humanisme*, 2(1), 1–9.
- Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(02), 67–77.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurfainna, W., Salsabila, A. S., & Mytra, P. (2023). Model Konseptual Optimalisasi Literasi Digital untuk Peningkatan Keterampilan Dasar (Membaca dan Menulis) di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 2(1), 14–21.
- Nurhabiba, F. D., Misdalina, & Tanzimah. (2023). Kemampuan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dalam Pembelajaran Berdiferensiasi SD 19 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 492–504.
- Rohmani, Mahendra, Y., Apriza, B., Iqlima, R., & Ardiansyah. (2025). Optimalisasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di SDN 6 Mulang Maya. *JANU: Jurnal Abdimas Nusantara*, 02(02), 83–90.



- Rusda, A., Suriansyah, A., & Harsono, A. M. B. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis *Artificial Intelligence* di Sekolah Dasar: Strategi , Dampak , dan Tantangan. *Journal Educational Research and Development*, 2(2), 764–770.
- Rusydia, M., Nuriman, & Wardoyo, A. A. (2021). Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap *Higher Order Thinking Skills* pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 13–16.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi, S. F. R., & Aurelita, N. M. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
- Tasrif. (2022). *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dalam Pembelajaran *Social Studies* di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 10(1), 50–61.
- Tassya, T. O., Jufri, W. A., & Mahrus. (2025). Efektifitas Model Pjbl (*Project-Based Learning*) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 478–488.
- Utami, N. L., Lestari, N. D., & Aradea, R. (2024). Efektivitas Penerapan Media Poster dalam Pembelajaran di Sekolah : Studi Literatur. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(1), 310–323.

