

PENGARUH PJBL BERBANTUAN CANVA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS POSTER DAN LITERASI DIGITAL SISWA

Maulida Sari¹, Ikrima Maulida², Farahdiba Thahura³
Universitas Samudra^{1,2}, Universitas Saind Cut Nyak Dhien³
e-mail: maulidasari@unsam.ac.id , ikrimamaulida@unsam.ac.id ,
farahdibatahura@gmail.com

Diterima: 6/5/2026; Direvisi: 16/5/2026; Diterbitkan: 29/5/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas dan literasi digital siswa. Permasalahan penelitian ini berangkat dari rendahnya keterampilan menulis poster serta terbatasnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Langsa. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva terhadap keterampilan menulis poster dan literasi digital siswa kelas VIII. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 32 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan menulis poster dan angket literasi digital. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *independent sample t-test*, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* dan skor N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, kemampuan literasi digital siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual sehingga efektif meningkatkan keterampilan menulis poster sekaligus memperkuat literasi digital siswa pada pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Keterampilan Menulis Poster, Project Based Learning*

ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires Indonesian language learning not only to focus on mastery of subject matter but also to foster students' creativity and digital literacy. This study was motivated by the low level of poster-writing skills and the limited ability of students to utilize digital technology productively in Indonesian language learning at SMP Negeri 3 Langsa. The study aimed to analyze the effect of the *Project Based Learning* (PjBL) model assisted by Canva on students' poster-writing skills and digital literacy among eighth-grade students. This research employed a quantitative approach with a *quasi-experimental* method using a *pretest-posttest control group design*. The sample consisted of two classes, namely an experimental class and a control class, each comprising 32 students. Data were collected through poster-writing tests and digital literacy questionnaires. The data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, *independent sample t-test*, and N-Gain analysis. The findings revealed that the average *posttest* scores and N-Gain scores of the experimental class were higher than those of the control class. In addition, the digital literacy level of students in the experimental class was categorized as very high. These findings indicate that the implementation of PjBL assisted by Canva was effective in creating a

more active, collaborative, and contextual learning environment, thereby improving students' poster-writing skills while strengthening their digital literacy in 21st-century learning.

Keywords: *Digital Literacy, Poster Writing Skills, Project Based Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era kontemporer telah mengubah pola kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran kini bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan menjadi bagian penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Transformasi tersebut menuntut guru untuk mampu memanfaatkan berbagai media dan platform digital agar pembelajaran berlangsung lebih dinamis, kreatif, dan berpusat pada siswa. Hazin et al. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan berkontribusi terhadap perluasan akses belajar sekaligus meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran di sekolah. Selain itu, pembelajaran abad ke-21 juga diarahkan pada pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi sebagai bekal penting bagi peserta didik dalam menghadapi perubahan zaman (Rahayu et al., 2022). Dalam konteks tersebut, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan karena mampu mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan inovatif.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis merupakan kompetensi dasar yang memiliki peranan penting dalam membangun kemampuan siswa menyampaikan gagasan secara sistematis dan komunikatif. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang dekat dengan kehidupan sehari-hari ialah menulis poster. Poster berfungsi sebagai media komunikasi visual yang memadukan unsur bahasa, gambar, warna, dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara singkat, jelas, dan persuasif. Koniah et al. (2025) menyatakan bahwa poster efektif digunakan sebagai sarana penyampaian informasi karena mampu menarik perhatian pembaca melalui perpaduan unsur verbal dan visual yang komunikatif. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis poster perlu dikembangkan melalui pendekatan yang kreatif dan kontekstual agar siswa mampu menghasilkan karya yang relevan dengan kebutuhan komunikasi digital masa kini. Selain meningkatkan kemampuan berbahasa, keterampilan menulis poster juga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif dan penyampaian pesan secara efektif melalui media visual.

Meskipun demikian, proses pembelajaran di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala dalam pengembangan keterampilan menulis poster siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 3 Langsa, pembelajaran menulis cenderung berlangsung secara konvensional dan lebih berpusat pada guru sehingga siswa belum memperoleh ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas dan menghasilkan karya berbasis teknologi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide utama, menyusun kalimat persuasif, memilih diksi yang sesuai, serta memadukan unsur verbal dan visual secara harmonis dalam poster. Kondisi tersebut menyebabkan hasil poster siswa masih monoton dan kurang mampu menyampaikan pesan secara menarik serta komunikatif. Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran juga relatif rendah karena proses belajar masih didominasi metode penjelasan dan penugasan sederhana. Fenomena tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kompetensi ideal yang diharapkan kurikulum dengan kemampuan aktual siswa dalam pembelajaran menulis poster berbasis digital.

Di samping keterampilan menulis, rendahnya kemampuan literasi digital siswa juga menjadi tantangan penting dalam pembelajaran masa kini. Literasi digital tidak hanya berkaitan

dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan mengakses, memahami, mengevaluasi, memproduksi, dan mengomunikasikan informasi secara bertanggung jawab melalui media digital. Azzahra et al. (2026) menyebutkan bahwa literasi digital merupakan kompetensi mendasar yang perlu dimiliki siswa untuk menghadapi perkembangan teknologi dan derasnya arus informasi. Hal serupa disampaikan oleh Pratama et al. (2025) yang menegaskan bahwa peserta didik pada era digital harus mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan edukatif. Akan tetapi, realitas di sekolah menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi masih terbatas pada aktivitas menerima informasi sehingga siswa belum terbiasa menghasilkan konten digital yang kreatif, komunikatif, dan bermakna. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu diarahkan tidak hanya pada penggunaan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas dan literasi digital siswa secara aktif.

Salah satu model pembelajaran yang dipandang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui penyelesaian proyek nyata yang mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Aspriila dan Subiyantoro (2024) menjelaskan bahwa PjBL mampu meningkatkan pemahaman siswa karena proses belajar berlangsung melalui pengalaman langsung dan aktivitas autentik. Selain itu, Amiruddin et al. (2025) menyatakan bahwa integrasi *Project Based Learning* dengan teknologi digital dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis dan literasi digital siswa dalam pembelajaran abad ke-21. Melalui penerapan model ini, siswa tidak hanya memahami konsep kebahasaan secara teoritis, tetapi juga menerapkannya dalam proyek nyata berupa pembuatan poster digital. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena siswa terlibat langsung dalam proses perencanaan, penyusunan, hingga penyajian hasil karya secara kolaboratif.

Dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis proyek, aplikasi Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan oleh siswa. Canva menyediakan berbagai fitur desain seperti *template*, ilustrasi, ikon, tipografi, dan pengaturan tata letak yang dapat membantu siswa menghasilkan poster secara lebih menarik dan komunikatif. Penggunaan Canva memungkinkan siswa menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk visual digital tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional. Fatmawati dan Mu'minin (2026) menjelaskan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan kemampuan menulis poster siswa karena mempermudah proses penyusunan desain dan penyampaian pesan visual. Selain itu, hasil *systematic literature review* yang dilakukan Warda et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva efektif meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Berbagai penelitian terdahulu telah membahas efektivitas *Project Based Learning*, Canva, maupun literasi digital dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, sebagian besar penelitian masih menitikberatkan pada satu aspek tertentu, seperti peningkatan hasil belajar, kreativitas desain, atau kemampuan literasi digital secara terpisah. Penelitian Rakhman (2024), misalnya, mengkaji pengaruh PjBL berbasis literasi digital terhadap kemampuan numerasi siswa SMP, sedangkan penelitian Fatmawati dan Mu'minin (2026) lebih berfokus pada peningkatan kemampuan menulis poster melalui Canva. Di sisi lain, penelitian Miliou dan Angeli (2023) menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik secara signifikan. Namun demikian, penelitian yang secara simultan menguji pengaruh PjBL berbantuan Canva terhadap

keterampilan menulis poster dan literasi digital siswa SMP dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan proyek autentik berbasis produksi poster digital sebagai sarana penguatan keterampilan berbahasa sekaligus literasi digital siswa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa integrasi model *Project Based Learning* berbantuan Canva untuk mengembangkan keterampilan menulis poster dan literasi digital siswa secara bersamaan. Penelitian ini tidak hanya menitikberatkan pada hasil akhir berupa produk poster digital, tetapi juga pada proses pembelajaran yang melibatkan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi secara aktif. Kebaruan penelitian terletak pada penerapan proyek autentik berbasis produksi poster digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang sesuai karakteristik pembelajaran abad ke-21. Selain itu, penelitian ini menggabungkan penguatan kemampuan berbahasa dengan pengembangan literasi digital dalam satu desain pembelajaran terpadu sehingga memberikan kontribusi yang lebih komprehensif dibanding penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pedagogi Bahasa Indonesia berbasis teknologi sekaligus menjadi alternatif model pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Langsa, Kecamatan Langsa Baro, Kota Langsa, Aceh, dengan populasi sebanyak 352 siswa kelas VIII yang tersebar dalam 11 rombongan belajar. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesamaan rata-rata nilai Bahasa Indonesia semester sebelumnya serta jumlah siswa yang relatif seimbang antarkelas. Berdasarkan kriteria tersebut, kelas VIII.2 yang berjumlah 32 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VIII.6 yang terdiri atas 32 siswa dijadikan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan guru. Pemilihan desain penelitian ini dilakukan karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh, tetapi tetap ingin membandingkan pengaruh perlakuan terhadap kedua kelompok secara objektif.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir penelitian. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan instrumen penelitian, serta melakukan uji coba instrumen kepada siswa di luar sampel penelitian untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pre-test* pada kedua kelas guna mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan perencanaan proyek, penyusunan desain poster digital menggunakan Canva, diskusi kelompok, dan presentasi hasil karya, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional melalui metode ceramah dan penugasan. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan *post-test* untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis poster dan kemampuan literasi digital siswa. Tahap akhir penelitian dilakukan melalui proses pengumpulan data, pengolahan hasil penelitian, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh.

Instrumen penelitian terdiri atas tes keterampilan menulis poster, angket literasi digital, dan dokumentasi hasil karya siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian keterampilan menulis poster dilakukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu kesesuaian isi dengan tema, penggunaan bahasa persuasif, ketepatan diksi, kreativitas visual, serta keterpaduan unsur verbal dan visual dalam poster. Angket literasi digital menggunakan skala Likert empat tingkat yang mencakup aspek kemampuan mengakses informasi digital, mengevaluasi informasi, memproduksi konten digital, dan melakukan komunikasi digital secara bertanggung jawab. Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan tingkat kelayakan instrumen. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki koefisien Cronbach Alpha sebesar 0,87, sedangkan angket literasi digital memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,89 dengan kategori sangat tinggi. Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 25 melalui analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, perhitungan N-Gain, dan *independent sample t-test*. Penggunaan uji *independent sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

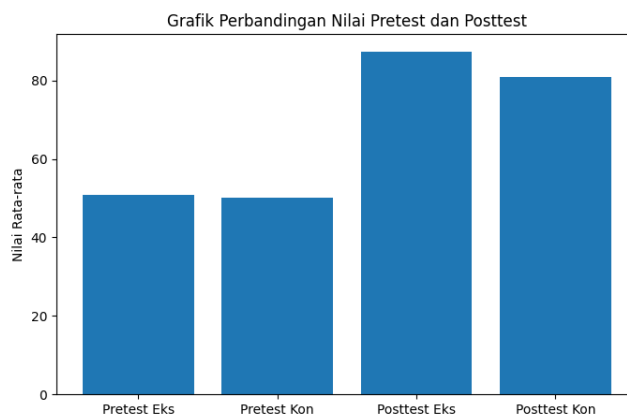
Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva terhadap keterampilan menulis poster dan literasi digital siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Langsa. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama lima kali pertemuan dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing terdiri atas 32 siswa. Data penelitian diperoleh melalui tes keterampilan menulis poster dan angket literasi digital yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat, uji hipotesis, dan analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ringkasan hasil statistik deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelompok	N	Mean	SD	Min	Max
<i>Pretest</i> Eksperimen	32	50,94	12,61	30	73
<i>Pretest</i> Kontrol	32	50,03	12,78	27	73
<i>Posttest</i> Eksperimen	32	87,38	5,70	77	97
<i>Posttest</i> Kontrol	32	80,78	9,78	57	97

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan awal siswa pada kedua kelas berada pada kondisi yang relatif seimbang sebelum perlakuan diberikan. Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, nilai simpangan baku pada kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih homogen. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model PjBL berbantuan Canva memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis poster siswa.

Untuk memperjelas perbedaan peningkatan hasil belajar antarkelompok, perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* disajikan kembali dalam bentuk grafik pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa peningkatan skor pada kelas eksperimen berlangsung lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek berbantuan Canva, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan kenaikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan nilai, selisih peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen. Visualisasi grafik tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan media digital mampu meningkatkan keterampilan menulis poster secara lebih optimal. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data penelitian terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Ringkasan hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Jenis Uji	Sig.	Keterangan
Normalitas Kelas Eksperimen	0,200	Normal
Normalitas Kelas Kontrol	0,200	Normal
Homogenitas	0,000	Tidak Homogen
Uji <i>t</i>	0,002	Signifikan

Berdasarkan Tabel 2, data penelitian pada kedua kelompok berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Namun, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok tidak homogen karena nilai signifikansi berada di bawah 0,05. Oleh sebab itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* pada bagian *equal variances not assumed*. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan Canva memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan keterampilan menulis poster siswa. Selain mengukur hasil belajar, penelitian ini juga menganalisis peningkatan kemampuan siswa melalui skor N-Gain dan tingkat literasi digital yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *N-Gain* dan Literasi Digital Siswa

Variabel	Eksperimen	Kontrol	Kategori
<i>N-Gain</i>	0,74	0,62	Tinggi–Sedang
Literasi Digital	86,25	72,18	Sangat Tinggi–Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, skor *N-Gain* kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menulis poster siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, rata-rata skor literasi digital siswa pada kelas eksperimen juga lebih tinggi daripada kelas kontrol setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek tidak hanya membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis poster, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif dan kreatif. Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai perkembangan literasi digital siswa, dilakukan analisis terhadap setiap indikator literasi digital yang hasilnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rata-Rata Aspek Literasi Digital Siswa

Aspek Literasi Digital	Eksperimen	Kontrol
Akses Teknologi Digital	88,40	76,12
Evaluasi Informasi Digital	82,75	70,50
Kreasi Konten Digital	89,62	71,38
Komunikasi dan Kolaborasi Digital	84,23	70,72

Berdasarkan Tabel 4, aspek literasi digital dengan skor tertinggi pada kelas eksperimen terdapat pada indikator kreasi konten digital dengan rata-rata sebesar 89,62. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu siswa menghasilkan produk visual digital secara lebih kreatif, komunikatif, dan terstruktur. Selain itu, kemampuan komunikasi dan kolaborasi digital siswa juga mengalami peningkatan melalui kegiatan diskusi kelompok dan presentasi proyek selama pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, seluruh temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menulis poster dan literasi digital siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Langsa.

Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Canva memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis poster siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Langsa. Peningkatan tersebut tidak hanya tercermin dari perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi juga terlihat pada kualitas produk poster yang dihasilkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang kepada siswa untuk membangun pengetahuan

melalui pengalaman langsung sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam merancang ide, menyusun pesan persuasif, menentukan unsur visual, serta mempresentasikan hasil proyek secara kolaboratif. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berorientasi pada transfer materi semata, melainkan pada proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar autentik. Kondisi ini memperlihatkan bahwa keterampilan menulis poster berkembang lebih optimal ketika siswa memperoleh kesempatan untuk menghubungkan kemampuan berbahasa dengan aktivitas kreatif berbasis proyek. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Ningsi dan Ulya (2025) yang menyatakan bahwa model Project Based Learning efektif meningkatkan keterampilan menulis siswa karena pembelajaran berlangsung melalui kegiatan yang bermakna dan berorientasi pada produk nyata.

Peningkatan kemampuan siswa pada kelas eksperimen yang berada pada kategori tinggi berdasarkan hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap proses belajar siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis poster berkembang melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kerja sama kelompok selama penyelesaian proyek. Dalam perspektif konstruktivistik, pengalaman belajar seperti ini memungkinkan siswa membangun pemahaman secara mandiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar dan anggota kelompoknya. Siswa menjadi lebih terampil dalam menentukan isi poster, memilih diksi persuasif, mengatur tata letak visual, serta menyesuaikan pesan dengan tujuan komunikasi yang ingin disampaikan. Pembelajaran berbasis proyek juga membantu siswa memahami bahwa proses menulis bukan sekadar menyusun kalimat, tetapi melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan menyampaikan pesan secara efektif melalui media visual. Hasil tersebut mendukung pendapat Asprila dan Subiyantoro (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui aktivitas pemecahan masalah dan pengalaman belajar autentik. Selain itu, Rafik et al. (2022) menegaskan bahwa PjBL berkontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas siswa sehingga sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa karena aplikasi tersebut mempermudah proses visualisasi ide ke dalam bentuk poster digital yang menarik dan komunikatif. Canva menyediakan berbagai fitur desain yang sederhana dan mudah dioperasikan sehingga siswa dapat lebih fokus pada pengembangan isi dan kreativitas tanpa mengalami hambatan teknis yang kompleks. Kemudahan penggunaan media digital tersebut mendorong siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyusun desain poster dan mengekspresikan gagasan secara visual. Dari sudut pandang pedagogis, penggunaan Canva juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran digital dapat berfungsi sebagai sarana yang mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif. Kehadiran fitur seperti *template*, ilustrasi, ikon, warna, dan tipografi membantu siswa memahami pentingnya keterpaduan antara unsur verbal dan visual dalam komunikasi poster. Dengan demikian, pembelajaran menulis poster tidak lagi dipahami sebagai aktivitas tekstual semata, melainkan sebagai proses komunikasi multimodal yang mengintegrasikan bahasa dan visual secara bersamaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rambe et al. (2023) yang menyatakan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran poster karena mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Rohmiasih dan Sartika (2023) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mendukung transformasi pendidikan melalui pembelajaran digital yang lebih interaktif dan inovatif.

Pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan media digital dalam penelitian ini juga menunjukkan relevansi yang kuat dengan pengembangan keterampilan abad ke-21. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya dilatih menghasilkan produk poster digital, tetapi juga dibiasakan untuk berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas diskusi kelompok dan presentasi hasil proyek membantu siswa belajar menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas secara kolektif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan Canva mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kompetensi 4C secara terpadu. Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar juga mendorong terciptanya interaksi yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pendekatan seperti ini penting karena kemampuan berbahasa pada dasarnya berkembang melalui praktik komunikasi dan interaksi sosial yang berkelanjutan. Temuan penelitian ini mendukung pendapat Mukhlis (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada era modern perlu diarahkan pada pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui aktivitas kreatif dan kolaboratif. Selain itu, Suteja dan Setiawan (2022) menjelaskan bahwa Project Based Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menulis siswa melalui proses pembelajaran aktif berbasis pengalaman.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa penerapan model Project Based Learning berbantuan Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa. Tingginya skor literasi digital pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam produksi konten digital mampu memperkuat kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menggunakan perangkat digital untuk menerima informasi, tetapi juga melakukan proses pencarian informasi, pengolahan data, penyusunan desain, hingga penyampaian pesan melalui media visual digital. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa literasi digital berkembang lebih optimal ketika siswa dilibatkan secara langsung dalam praktik penggunaan teknologi untuk tujuan pembelajaran yang nyata. Dari perspektif pembelajaran modern, kemampuan seperti ini menjadi penting karena siswa dituntut tidak hanya mampu mengakses informasi, tetapi juga mampu memproduksi dan mengomunikasikan informasi secara efektif melalui media digital. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memperluas fungsi pembelajaran dari sekadar penguasaan materi menuju pengembangan kompetensi digital siswa. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Miliou dan Angeli (2023) yang menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa secara signifikan. Hasanah (2023) juga menjelaskan bahwa literasi digital berkembang melalui keterlibatan aktif siswa dalam penggunaan media dan teknologi pembelajaran.

Peningkatan literasi digital siswa terlihat terutama pada aspek akses teknologi digital dan kreasi konten digital. Tingginya capaian pada aspek tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan aplikasi Canva secara mandiri, memilih informasi yang relevan, serta mengembangkan desain poster sesuai kebutuhan pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami fungsi teknologi sebagai media belajar dan sarana pengembangan kreativitas, bukan sekadar alat hiburan. Kebebasan yang diberikan kepada siswa untuk mengembangkan ide dan desain poster juga mendorong munculnya rasa tanggung jawab, kreativitas, dan kemampuan berpikir reflektif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, aktivitas proyek berbasis digital membantu

siswa mengembangkan kemampuan komunikasi visual yang menjadi bagian penting dari literasi digital pada era modern. Dalam konteks ini, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu desain, tetapi juga menjadi media yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan komunikasi siswa secara lebih komprehensif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Nur'aeni et al. (2026) yang menyatakan bahwa penerapan PBL berbantuan Canva mampu meningkatkan literasi informasi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian Herniyastuti dan Kadir (2024) juga menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa secara lebih optimal.

Keberhasilan penerapan PjBL berbantuan Canva dalam penelitian ini berkaitan erat dengan karakteristik pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Melalui pengerjaan proyek secara berkelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bertukar gagasan, serta menyelesaikan masalah bersama selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri sekaligus meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi digital. Akan tetapi, implementasi pembelajaran berbasis proyek juga memerlukan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, mengelola waktu, dan memfasilitasi penggunaan teknologi secara efektif agar kegiatan belajar berjalan optimal. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan PjBL tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran dan media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran secara sistematis. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi pedagogis dan literasi digital yang memadai agar mampu menciptakan pembelajaran berbasis proyek yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Temuan ini sesuai dengan pendapat Ulya dan Sukmawati (2023) yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek memerlukan perencanaan matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, Mardatillah et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek berbantuan teknologi digital mampu membentuk karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir siswa secara lebih komprehensif.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diarahkan pada pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan terintegrasi dengan teknologi digital. Penggunaan Canva dalam model Project Based Learning mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Melalui aktivitas menulis poster digital, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan berbahasa, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya yang kreatif dan komunikatif. Pembelajaran seperti ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi dan model pembelajaran aktif dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Selain memberikan dampak terhadap keterampilan akademik, penerapan PjBL berbantuan Canva juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang dibutuhkan pada era modern. Dengan demikian, model Project Based Learning berbantuan Canva layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan menulis poster sekaligus memperkuat literasi digital siswa secara bersamaan.

KESIMPULAN

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Canva menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis proyek dan teknologi digital mampu menciptakan proses belajar Bahasa Indonesia yang lebih bermakna, aktif, dan kontekstual. Melalui kegiatan

penyusunan poster digital, siswa tidak hanya memahami konsep kebahasaan secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan kreativitas, menyusun pesan persuasif, serta mengomunikasikan gagasan melalui media visual digital. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar dapat mendorong terbentuknya keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang menjadi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran juga memperkuat kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi secara produktif dan edukatif sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, integrasi PjBL dan Canva tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran inovatif, tetapi juga menjadi pendekatan pedagogis yang adaptif terhadap transformasi pendidikan modern berbasis teknologi.

Peningkatan kemampuan siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berbantuan media digital mampu memberikan dampak yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Keterlibatan siswa dalam proses perencanaan proyek, pengembangan desain poster, diskusi kelompok, dan presentasi hasil karya membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri sekaligus meningkatkan keterampilan literasi digital mereka. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam proses penciptaan produk digital, bukan sekadar sebagai penerima informasi. Selain meningkatkan keterampilan menulis poster, penerapan PjBL berbantuan Canva juga membantu membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih bertanggung jawab, kreatif, dan komunikatif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis tidak hanya dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, tetapi juga dalam membentuk kompetensi digital siswa sebagai bekal menghadapi perkembangan teknologi dan informasi di masa depan.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus mempermudah siswa dalam menghasilkan karya berbasis teknologi secara kreatif dan komunikatif. Selain diterapkan pada pembelajaran menulis poster, model PjBL berbantuan Canva juga berpotensi dikembangkan pada materi kebahasaan lainnya seperti penulisan teks iklan, teks prosedur, presentasi digital, maupun produksi media komunikasi visual lainnya. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas kajian pada jenjang pendidikan yang berbeda serta mengaitkannya dengan variabel lain seperti kreativitas, kemampuan komunikasi, keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, maupun motivasi belajar siswa agar kontribusi pembelajaran berbasis proyek berbantuan teknologi terhadap pendidikan modern dapat dipahami secara lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, M., Hafeez, R., & Humaira, N. (2025). Integrating artificial intelligence and *Project-Based Learning*: A framework for enhancing AI literacy in secondary education. *Journal of Education and Applied Teaching (JEAT)*, 1(1), 22–32. <https://journal.horizonedukasipublisher.com/jeat/article/view/5>
- Asprila, F. D., & Subiyantoro, S. (2024). *Project-Based Learning*: An innovative learning model to improve the understanding of science in fifth-grade students. *Cognitive Development Journal*, 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.32585/cognitive.v2i2.36>

- Azzahra, K., Patonah, R. S., & Damayanti, Y. (2026). Literasi digital dan pemanfaatan teknologi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 152–163. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40012>
- Fatmawati, A., & Mu'minin, M. (2026). Meningkatkan kemampuan menulis poster melalui pemanfaatan aplikasi Canva. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 11(1), 226–235. <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/1954>
- Hasanah, U. (2023). Analisis karakter gemar membaca terhadap kemampuan literasi digital siswa SMP. *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2). <http://repository.ulb.ac.id/140/>
- Hazin, M., Yani, M. T., Wijaya, A., Wiriawan, O., & Cahyaningrum, S. E. (2025). Pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran digital di lembaga pendidikan Maarif NU. *DEDICATE: Journal of Community Engagement in Education*, 4(01), 10–23. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/dedicate/article/view/46412>
- Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar: Solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v3i1.49>
- Koniah, R., Hendratno, & Sukartiningsih, W. (2025). Keefektifan media poster sebagai sarana penyampaian informasi: Studi literatur tinjauan multi perspektif. *Jurnal Sekolah PGSD*, 9(2), 281–291. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/64841>
- Mardatillah, B., Wulandari, I., & Zulfianti, H. M. (2025). Penggunaan *deep learning* dalam pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan karakter: Sebuah tinjauan pustaka sistematis. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 5(2), 175–190. <https://doi.org/10.35878/guru.v5i2.1765>
- Miliou, O., & Angeli, C. (2023). The impact of a *Project-Based Learning* environment on the development of undergraduate students' digital literacy skills. *International Association for Development of the Information Society*. <https://eric.ed.gov/?id=ED636456>
- Mukhlis, M. (2023). Keterampilan abad 21 buku teks Bahasa Indonesia pada kelas X terbitan Kemdikbud. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 9(1), 197–208. <https://repository.uir.ac.id/24300/>
- Ningsi, T. N., & Ulya, R. H. (2025). Pengaruh *Project Based Learning* terhadap keterampilan menulis teks biografi siswa fase E SMA Negeri 1 Sutera. *Edu Research*, 6(1), 1892–1903. <https://iicls.org/index.php/jer/article/view/717>
- Nur'aeni, A., Fitriani, N., & Rahayu, G. D. S. (2026). Development of Canva-assisted PBL to improve students' information literacy and critical thinking skills. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 12(2), 213–229. <https://doi.org/10.31949/jcp.v12i2.17465>
- Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). Pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan: Transformasi pembelajaran di era digital. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 554–561. <https://journal.al-matani.com/index.php/jkip/article/view/1388>
- Rafik, M., Febrianti, V. P., Nurhasanah, A., & Muhajir, S. N. (2022). Telaah literatur: Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas siswa guna mendukung pembelajaran abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/JPI.051.10>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

- Rakhman, D. (2024). *Pengaruh model Project Based Learning (PjBL) berbasis literasi digital dan numerasi terhadap kemampuan numerasi siswa SMP pada materi statistika* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Delta).
<https://repository.universitaspgridelta.ac.id/2233/>
- Rambe, R. N., Lubis, A. A., Suaimah, N., & Siregar, P. S. (2023). Aplikasi Canva sebagai media ajar poster pada siswa SMP, menggunakan metode *systematic literature review*. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 198–211.
<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/1255>
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 69–73.
<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/prosidingunimbone/article/view/1457>
- Suteja, S., & Setiawan, D. (2022). Students' critical thinking and writing skills in *project-based learning*. *International Journal of Educational Qualitative Quantitative Research*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.58418/ijeqr.v1i1.5>
- Ulya, C., & Sukmawati, N. (2023). Problematika implementasi model pembelajaran berbasis proyek pada kurikulum merdeka di SMP Negeri 8 Surakarta. *Jurnal Sinestesia*, 13(2), 1116–1126. <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/448>
- Warda, W., Susanti, R., & Susanti, L. R. (2025). *Systematic literature review of the effectiveness of Canva-assisted interactive multimedia in elementary science education*. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1020–1033.
<https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1758>