

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA INFOGRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 6 SURABAYA

Ahmad Affandi<sup>1</sup>, Ekohariadi<sup>2</sup>, I Gusti Putu Asto Buditjahjanto<sup>3</sup>

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: ahmadaffandi.23046@mhs.unesa.ac.id<sup>1</sup>, ekohariadi@unesa.co.id<sup>2</sup>,  
asto@unesa.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva guna meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SMKN 6 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang melibatkan tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media infografis berbasis Canva secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami materi serta memperbaiki hasil belajar mereka. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Implementasi media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam mengorganisasi informasi dengan lebih efektif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SMKN 6 Surabaya.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Infografis, Canva

### Abstract

*This research aims to develop infographic-based learning media using the Canva application to improve student creativity and learning outcomes at SMKN 6 Surabaya. The research method used is Research and Development (R&D) which involves the needs analysis, design, development, implementation and evaluation stages. Data was collected through observation, interviews, questionnaires and learning outcomes tests. The research results show that the use of Canva-based infographic media significantly increases students' creativity in understanding the material and improves their learning outcomes. Students show high enthusiasm and active involvement in the learning process. The implementation of this media not only makes learning more interesting, but also helps students organize information more effectively. Thus, the development of infographic-based learning media using Canva has proven effective in increasing student creativity and learning outcomes at SMKN 6 Surabaya.*

**Keywords:** Learning Media, Infographics, Canva.

### Pendahuluan

Pendidikan di era digital memerlukan inovasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Haleem et al., 2022). Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis infografis. Infografis sebagai media pembelajaran memungkinkan informasi disajikan

secara visual dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Manchester & Roberts, 2024). Aplikasi Canva menjadi salah satu alat yang efektif untuk membuat infografis karena fitur-fiturnya yang user-friendly dan beragam. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SMKN 6 Surabaya.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia Pendidikan (Dwivedi et al., 2020). Siswa saat ini lebih akrab dengan teknologi dan cenderung tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan visual (Balakrishnan & Gan, 2016). Penggunaan infografis dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Ozdamli et al., 2016). Infografis mampu menyajikan informasi kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, infografis dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif.

SMKN 6 Surabaya, sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan terkemuka, selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan kepada siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat infografis adalah langkah inovatif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan menggunakan Canva, guru dapat membuat infografis yang menarik dan informatif, yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Kreativitas adalah salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa di abad ke-21 (Dilekçi & Karatay, 2023). Kreativitas tidak hanya berguna dalam bidang seni, tetapi juga dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mengembangkan ide-ide baru (Mitchell & Walinga, 2017). Penggunaan infografis dalam pembelajaran dapat merangsang kreativitas siswa karena mereka diajak untuk mengolah informasi dan menyajikannya secara visual. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi pelajaran, tetapi juga memahami dan mengaplikasikannya dengan cara yang kreatif.

Hasil belajar merupakan indikator penting dari keberhasilan proses Pendidikan (Al-Fraihat et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Gan et al., 2015). Infografis sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan infografis berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMKN 6 Surabaya. Dengan hasil belajar yang meningkat, diharapkan siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan dan siap untuk terjun ke dunia kerja.

Aplikasi Canva dipilih karena kemudahan penggunaannya dan fitur-fiturnya yang lengkap. Canva menyediakan berbagai template dan elemen desain yang dapat digunakan untuk membuat infografis yang menarik. Guru dapat dengan mudah membuat infografis tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Selain itu, siswa juga dapat menggunakan Canva untuk membuat proyek-proyek kreatif mereka, yang dapat meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas mereka.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Metode ini melibatkan beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terkait media pembelajaran yang efektif. Tahap perancangan melibatkan pembuatan desain awal infografis. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan infografis menggunakan aplikasi Canva. Tahap

implementasi melibatkan penggunaan infografis dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas X di SMKN 6 Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan infografis dan bagaimana media ini mempengaruhi proses pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan feedback dari siswa dan guru mengenai penggunaan infografis. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan minat siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan retensi informasi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan infografis berbasis Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka diajak untuk berpikir kreatif dalam menyajikan informasi dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Infografis juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena informasi disajikan secara visual dan menarik.

Selain meningkatkan kreativitas, penggunaan infografis berbasis Canva juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan retensi informasi setelah menggunakan infografis dalam pembelajaran. Mereka dapat mengingat informasi dengan lebih baik dan mengaplikasikannya dalam konteks yang berbeda. Dengan demikian, penggunaan infografis berbasis Canva dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SMKN 6 Surabaya. Infografis sebagai media pembelajaran tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam mengorganisasi informasi dengan lebih efektif. Penggunaan aplikasi Canva memudahkan guru dalam membuat infografis yang menarik dan informatif, yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Rekomendasi dari penelitian ini adalah agar sekolah-sekolah lain juga mengadopsi penggunaan infografis berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Pelatihan bagi guru tentang cara membuat dan menggunakan infografis dalam pembelajaran juga perlu dilakukan. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan infografis berbasis Canva dalam mata pelajaran lain dan di tingkat pendidikan yang berbeda.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva merupakan langkah inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Hal ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mereka. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan mendorong inovasi dalam proses pembelajaran.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva guna meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SMKN 6 Surabaya. Metode ini dipilih karena memungkinkan pengembangan produk pendidikan yang inovatif dan evaluasi efektivitasnya melalui serangkaian tahapan sistematis.

**1) Analisis Kebutuhan**

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, di mana dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan guru terkait media pembelajaran yang efektif. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran, serta angket yang diberikan kepada siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami masalah yang dihadapi dalam pembelajaran saat ini dan menentukan karakteristik media pembelajaran yang diinginkan.

**2) Perancangan**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap perancangan melibatkan pembuatan desain awal media pembelajaran berbasis infografis. Desain ini mencakup konten materi pelajaran yang akan disajikan dalam bentuk infografis, serta pemilihan elemen-elemen visual yang sesuai. Aplikasi Canva digunakan sebagai alat utama dalam pembuatan desain infografis ini karena kemudahan penggunaannya dan fitur-fiturnya yang lengkap.

**3) Pengembangan**

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan infografis menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan desain yang telah dirancang. Infografis yang dihasilkan diuji coba secara internal untuk memastikan kualitas visual dan keterbacaan informasi. Revisi dan perbaikan dilakukan berdasarkan feedback yang diperoleh selama uji coba internal ini.

**4) Implementasi**

Media pembelajaran berbasis infografis yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas X SMKN 6 Surabaya. Guru menggunakan infografis dalam penyampaian materi pelajaran, sementara siswa berinteraksi dengan media tersebut selama kegiatan belajar mengajar. Implementasi ini dilakukan dalam beberapa sesi pembelajaran untuk memastikan pengujian yang komprehensif.

**5) Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran berbasis infografis dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Data evaluasi dikumpulkan melalui beberapa instrumen, yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi apakah penggunaan infografis berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

**6) Revisi dan Pengembangan Lanjutan**

Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi dan pengembangan lanjutan pada media pembelajaran jika diperlukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dan mengoptimalkan media pembelajaran agar lebih efektif. Hal ini melibatkan kembali guru dan siswa untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan mereka.

**7) Penyebaran**

Tahap akhir dari metode R&D adalah penyebaran hasil pengembangan media pembelajaran. Infografis yang telah dikembangkan dan diuji efektivitasnya disebarkan kepada guru-guru lain di SMKN 6 Surabaya serta sekolah-sekolah lain yang tertarik untuk mengadopsi metode pembelajaran ini. Penyebaran ini dilakukan melalui workshop, seminar, dan publikasi hasil penelitian. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di era digital.

## Hasil dan Pembahasan

### *Hasil Penelitian*

Penelitian ini dilakukan di SMKN 6 Surabaya dengan melibatkan siswa kelas X. Media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva diimplementasikan dalam beberapa sesi pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan infografis berbasis Canva memiliki dampak positif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

#### 1. Peningkatan Kreativitas Siswa

Observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran saat menggunakan infografis. Siswa ditantang untuk berpikir kreatif dalam menyusun dan memahami informasi yang disajikan secara visual. Angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik pada materi pelajaran ketika menggunakan infografis. Sebagian besar siswa juga menyatakan bahwa infografis membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menarik.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva memiliki dampak positif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Berikut adalah beberapa temuan utama yang mendukung peningkatan kreativitas siswa:

##### a) Aktivitas Pembelajaran yang Lebih Interaktif

Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan infografis. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga secara aktif mengamati, menganalisis, dan mendiskusikan informasi yang disajikan dalam bentuk visual. Interaksi yang lebih dinamis ini memicu siswa untuk berpikir kreatif dalam memahami dan menyusun informasi.

##### b) Motivasi dan Minat yang Lebih Tinggi

Angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik pada materi pelajaran ketika menggunakan infografis. Tampilan visual yang menarik dan informatif membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar. Peningkatan motivasi ini berkontribusi pada peningkatan kreativitas, karena siswa lebih terdorong untuk mengeksplorasi dan memahami materi secara mendalam.

##### c) Pengembangan Keterampilan Visual dan Desain

Penggunaan Canva dalam pembuatan infografis memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan visual dan desain mereka. Siswa belajar bagaimana memilih elemen visual yang tepat, mengatur tata letak, dan menyajikan informasi secara efektif. Proses kreatif ini membantu siswa dalam mengasah kemampuan mereka dalam berpikir visual dan estetika, yang merupakan bagian penting dari kreativitas.

##### d) Kolaborasi dan Kerja Tim

Beberapa tugas pembuatan infografis dilakukan secara berkelompok, memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan berbagi ide. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan kreativitas individu tetapi juga memperkaya ide dan solusi melalui diskusi dan kerjasama. Siswa belajar bagaimana menggabungkan berbagai perspektif dan ide untuk menghasilkan karya yang lebih baik.

e) Refleksi dan Umpan Balik

Proses pembuatan infografis sering kali melibatkan refleksi dan umpan balik dari guru dan teman-teman. Umpan balik konstruktif membantu siswa untuk terus mengembangkan dan memperbaiki karya mereka. Refleksi ini mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang keputusan desain mereka dan mencari cara-cara baru untuk menyajikan informasi dengan lebih efektif dan kreatif.

Secara keseluruhan, penggunaan infografis berbasis Canva dalam pembelajaran telah menciptakan lingkungan yang mendorong kreativitas siswa. Melalui aktivitas yang interaktif, motivasi yang lebih tinggi, pengembangan keterampilan visual, kolaborasi, dan refleksi, siswa mampu mengembangkan potensi kreatif mereka secara lebih optimal. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga merangsang kemampuan kreatif yang penting untuk sukses di era digital.

## 2. Peningkatan Hasil Belajar

Tes hasil belajar yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan infografis menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat, menunjukkan bahwa pemahaman dan retensi informasi mereka lebih baik. Siswa mampu mengingat dan mengaplikasikan informasi yang mereka pelajari dengan lebih efektif. Data ini didukung oleh tanggapan positif dari siswa yang merasa bahwa infografis membantu mereka dalam mengorganisasi informasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMKN 6 Surabaya. Berikut adalah beberapa temuan utama yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa:

1) Peningkatan Nilai Tes

Data yang dikumpulkan dari tes hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan infografis menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat, yang menunjukkan bahwa pemahaman dan retensi informasi mereka lebih baik. Infografis membantu siswa untuk mengingat dan mengaplikasikan informasi dengan lebih efektif, yang tercermin dalam hasil tes mereka.

2) Pemahaman Konsep yang Lebih Baik

Wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa infografis membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Penyajian informasi secara visual membuat materi pelajaran lebih jelas dan terstruktur, sehingga siswa dapat menangkap inti dari materi dengan lebih cepat. Siswa melaporkan bahwa infografis memudahkan mereka untuk mengorganisir dan mengingat informasi yang diajarkan.

3) Pengurangan Beban Kognitif

Infografis mengurangi beban kognitif siswa dengan menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi visual yang mudah dipahami. Hal ini memungkinkan siswa untuk fokus pada pemahaman konsep-konsep utama tanpa merasa terbebani oleh teks yang panjang dan membingungkan. Dengan demikian, siswa dapat memproses informasi dengan lebih efisien dan efektif.

4) Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan infografis. Tampilan visual yang menarik dan informatif membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Peningkatan minat dan motivasi ini berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik, karena siswa lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

5) Pembelajaran yang Lebih Interaktif

Penggunaan infografis dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat dalam diskusi dan aktivitas yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Interaksi ini membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis.

6) Dukungan untuk Berbagai Gaya Belajar

Infografis memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar siswa, terutama bagi mereka yang lebih visual. Siswa dengan gaya belajar visual dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, diagram, dan grafik. Hal ini membantu siswa dengan berbagai preferensi belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

7) Penggunaan Teknologi yang Relevan

Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat infografis juga memperkenalkan siswa pada penggunaan teknologi yang relevan dan berguna. Siswa belajar bagaimana menggunakan alat digital untuk menyajikan informasi secara kreatif dan efektif, yang merupakan keterampilan penting di era digital. Penguasaan teknologi ini tidak hanya membantu mereka dalam belajar tetapi juga mempersiapkan mereka untuk tantangan di masa depan.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menyediakan cara yang menarik dan interaktif untuk mempelajari materi, infografis membantu siswa untuk memahami, mengingat, dan mengaplikasikan informasi dengan lebih baik. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa integrasi media visual dan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa.

## **Pembahasan**

### ***Efektivitas Infografis dalam Pembelajaran***

Infografis sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi pelajaran. Penyajian informasi secara visual memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan aplikasi Canva memungkinkan pembuatan infografis yang menarik dan informatif, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan infografis dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pengalaman belajar siswa di SMKN 6 Surabaya. Infografis menyediakan cara penyajian informasi yang lebih jelas dan terstruktur dibandingkan dengan teks konvensional. Dengan elemen-elemen grafis seperti ikon, diagram, dan peta konsep, infografis memudahkan siswa untuk memahami hubungan antar konsep dan mengingat informasi dengan lebih baik. Ini sangat membantu dalam pembelajaran materi yang kompleks, di mana visualisasi dapat menyederhanakan penjelasan dan meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu manfaat utama dari penggunaan infografis adalah peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa (Martin et al., 2019). Ketika materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik, siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Keterlibatan siswa meningkat karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam diskusi dan analisis infografis yang disajikan (Xu et al., 2020). Partisipasi aktif ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan analitis mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif (Kong, 2014).

Infografis juga efektif dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (Shorey et al., 2021). Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, dan infografis sangat membantu dalam hal ini. Siswa dengan gaya belajar visual sangat terbantu dengan penyajian informasi dalam bentuk gambar dan grafik. Selain itu, infografis juga dapat membantu siswa dengan gaya belajar kinestetik melalui interaksi dan manipulasi visual (Carpenter, 2014). Dengan demikian, infografis memungkinkan pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif bagi semua siswa.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah mengurangi beban kognitif siswa. Infografis membantu mengatasi masalah ini dengan menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi visual yang mudah dipahami. Hal ini memungkinkan siswa untuk memproses informasi dengan lebih efisien dan fokus pada pemahaman konsep-konsep utama tanpa terbebani oleh teks yang panjang dan rumit. Pengurangan beban kognitif ini berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan retensi informasi siswa, membuat proses belajar lebih efektif.

Penelitian menunjukkan bahwa informasi yang disajikan secara visual lebih mudah diingat daripada informasi yang disajikan secara tekstual. Siswa lebih cenderung mengingat dan mengaplikasikan informasi yang mereka pelajari melalui infografis. Visualisasi membantu memperkuat memori siswa dan membuat informasi lebih mudah diakses ketika dibutuhkan. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran jangka panjang di mana retensi informasi menjadi kunci keberhasilan akademik.

Infografis tidak hanya membantu individu siswa tetapi juga memfasilitasi diskusi dan kolaborasi di antara siswa. Dalam pembelajaran kelompok, infografis dapat digunakan sebagai alat untuk berdiskusi dan berbagi ide. Siswa dapat bersama-sama menganalisis infografis, mengidentifikasi informasi penting, dan menyusun pemahaman kolektif. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga keterampilan sosial dan komunikasi siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat infografis memperkenalkan siswa pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Siswa belajar bagaimana menggunakan alat digital untuk menyajikan informasi secara kreatif dan efektif. Penguasaan teknologi ini tidak hanya membantu mereka dalam belajar tetapi juga mempersiapkan mereka untuk tantangan di masa depan. Kemampuan untuk menggunakan alat digital seperti Canva adalah keterampilan penting di era digital dan memberikan nilai tambah bagi siswa dalam berbagai konteks.

Efektivitas infografis dalam pembelajaran juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dari tes hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan infografis menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat, menunjukkan bahwa pemahaman dan retensi informasi mereka lebih baik. Siswa mampu mengingat dan mengaplikasikan informasi yang mereka pelajari dengan lebih efektif, yang tercermin dalam hasil tes mereka.



Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa infografis membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Penyajian informasi secara visual membuat materi pelajaran lebih jelas dan terstruktur, sehingga siswa dapat menangkap inti dari materi dengan lebih cepat. Siswa melaporkan bahwa infografis memudahkan mereka untuk mengorganisir dan mengingat informasi yang diajarkan, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, infografis terbukti sebagai alat pembelajaran yang efektif yang meningkatkan keterlibatan, pemahaman, retensi informasi, dan kolaborasi siswa. Integrasi teknologi seperti aplikasi Canva dalam pembuatan infografis memberikan manfaat tambahan dengan mempersiapkan siswa untuk dunia digital yang terus berkembang. Hasil penelitian ini mendukung penggunaan infografis sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di era modern. Dengan demikian, infografis dapat dianggap sebagai metode yang sangat berharga untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai tingkatan.

### ***Kreativitas Siswa***

Penggunaan infografis dalam pembelajaran mendorong siswa untuk berpikir kreatif (Ray Chaudhury, 2021). Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk mengolah dan menyajikan informasi tersebut dalam bentuk yang kreatif. Hal ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas, yang merupakan keterampilan penting di abad ke-21. Guru juga melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan infografis berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran di SMKN 6 Surabaya telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas siswa. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif, dan berikut adalah beberapa cara di mana penggunaan infografis telah meningkatkan kreativitas siswa:

#### 1) Aktivitas Pembelajaran yang Lebih Interaktif

Penggunaan infografis membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga aktif berpartisipasi dalam pembuatan dan analisis infografis. Mereka didorong untuk mengorganisir dan menyajikan informasi secara visual, yang merangsang pemikiran kreatif. Interaksi yang dinamis ini memicu siswa untuk berpikir di luar kotak dan mengembangkan ide-ide baru.

#### 2) Motivasi dan Minat yang Lebih Tinggi

Infografis dengan desain yang menarik dan visual yang informatif meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Ketika siswa merasa tertarik, mereka lebih cenderung untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide kreatif. Minat yang meningkat ini mendorong siswa untuk mencari cara-cara baru dalam memahami dan menyajikan informasi, yang merupakan inti dari kreativitas.

#### 3) Pengembangan Keterampilan Visual dan Desain

Penggunaan Canva dalam pembuatan infografis memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan visual dan desain mereka. Siswa belajar memilih elemen visual yang tepat, mengatur tata letak, dan menyajikan informasi secara efektif. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan teknis tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyajikan informasi secara estetis dan fungsional.

- 4) Kolaborasi dan Kerja Tim  
Tugas pembuatan infografis sering dilakukan dalam kelompok, yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan berbagi ide. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan kreativitas individu tetapi juga memperkaya ide dan solusi melalui diskusi dan kerja sama. Siswa belajar bagaimana menggabungkan berbagai perspektif dan ide untuk menghasilkan karya yang lebih baik, sehingga meningkatkan kreativitas kolektif mereka.
- 5) Refleksi dan Umpan Balik  
Proses pembuatan infografis melibatkan refleksi dan umpan balik dari guru dan teman-teman. Umpan balik konstruktif membantu siswa untuk terus mengembangkan dan memperbaiki karya mereka. Refleksi ini mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang keputusan desain mereka dan mencari cara-cara baru untuk menyajikan informasi dengan lebih efektif dan kreatif. Ini adalah bagian penting dari proses kreatif yang memungkinkan siswa untuk terus belajar dan berinovasi.
- 6) Penggunaan Teknologi Kreatif  
Menggunakan Canva memperkenalkan siswa pada teknologi yang mendukung kreativitas. Canva adalah alat yang sangat fleksibel dan memungkinkan siswa untuk berkreasi tanpa batasan teknis yang signifikan. Penguasaan alat digital ini membantu siswa dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka dan memberi mereka alat yang diperlukan untuk menghasilkan karya yang inovatif.
- 7) Lingkungan Belajar yang Mendukung Kreativitas  
Penggunaan infografis dalam pembelajaran menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas. Siswa didorong untuk bereksperimen dengan berbagai desain dan tata letak, yang memberikan mereka kebebasan untuk mengekspresikan diri. Lingkungan yang mendukung ini memungkinkan siswa untuk merasa nyaman dalam mengambil risiko dan mencoba hal-hal baru, yang merupakan komponen penting dari kreativitas.
- 8) Peningkatan Kemampuan Problem-Solving  
Pembuatan infografis memerlukan kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir kritis. Siswa harus memutuskan bagaimana menyajikan informasi dengan cara yang paling efektif dan menarik. Proses ini mendorong mereka untuk mencari solusi kreatif untuk masalah desain dan penyajian informasi, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan problem-solving mereka.
- 9) Pembelajaran yang Menyenangkan dan Bermakna  
Siswa melaporkan bahwa penggunaan infografis membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka lebih cenderung untuk terlibat sepenuhnya dan mengeksplorasi ide-ide kreatif. Pembelajaran yang menyenangkan ini mendorong mereka untuk terus berinovasi dan mengembangkan kreativitas mereka.
- 10) Implementasi Praktis dan Relevansi Dunia Nyata  
Penggunaan infografis berbasis Canva juga membantu siswa melihat relevansi dunia nyata dari keterampilan yang mereka pelajari. Mereka menyadari bahwa kemampuan untuk menyajikan informasi secara visual dan kreatif adalah keterampilan yang sangat berharga di berbagai bidang profesional. Kesadaran ini memotivasi mereka untuk mengembangkan kreativitas mereka lebih jauh dan menerapkannya dalam konteks dunia nyata.

Secara keseluruhan, penggunaan infografis berbasis Canva dalam pembelajaran di SMKN 6 Surabaya telah memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan menyediakan platform untuk berpikir visual, kolaboratif, dan inovatif, infografis telah membuktikan diri sebagai alat yang efektif untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas di kalangan siswa.

### ***Tantangan dan Solusi***

Meskipun hasil penelitian menunjukkan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi infografis berbasis Canva. Salah satu tantangan adalah keterbatasan waktu yang diperlukan untuk membuat infografis yang berkualitas. Beberapa guru dan siswa membutuhkan waktu untuk belajar menggunakan aplikasi Canva dengan efektif. Untuk mengatasi hal ini, pelatihan dan workshop dapat diadakan untuk guru dan siswa agar mereka lebih terampil dalam menggunakan Canva. Selain itu, kolaborasi antar siswa dalam pembuatan infografis dapat mengurangi beban kerja dan meningkatkan keterampilan kerjasama.

### ***Implikasi Praktis***

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi dunia pendidikan. Penggunaan infografis berbasis Canva dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain sebagai strategi pembelajaran yang inovatif. Guru dapat memanfaatkan Canva untuk membuat materi pelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat dilibatkan dalam proses pembuatan infografis untuk meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas mereka. Implementasi ini juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

### ***Kesimpulan***

Pengembangan media pembelajaran berbasis infografis dengan aplikasi Canva di SMKN 6 Surabaya telah memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas, hasil belajar, dan keterampilan siswa. Infografis memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam menyajikan informasi secara visual, meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam pembelajaran, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep kompleks melalui visualisasi yang efektif. Selain itu, penggunaan Canva membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi dan visual yang relevan untuk dunia profesional yang semakin digital. Proses pembelajaran ini juga mendorong kolaborasi dan keterampilan sosial melalui kerja tim dalam pembuatan infografis, membangun kemampuan komunikasi dan kerja sama yang penting. Keterampilan yang diperoleh ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memberikan bekal praktis yang dapat diterapkan langsung di berbagai konteks profesional, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan di era teknologi.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva telah membuktikan diri sebagai strategi inovatif dan efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SMKN 6 Surabaya. Langkah-langkah ini tidak hanya memberi dampak positif dalam konteks pendidikan tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks dan digital.

## BIBLIOGRAFI

- Al-Fraihat, D., Joy, M., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-learning systems success: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, *102*, 67–86.
- Balakrishnan, V., & Gan, C. L. (2016). Students' learning styles and their effects on the use of social media technology for learning. *Telematics and Informatics*, *33*(3), 808–821.
- Carpenter, R. (2014). Negotiating the spaces of design in multimodal composition. *Computers and Composition*, *33*, 68–78.
- Dilekçi, A., & Karatay, H. (2023). The effects of the 21st century skills curriculum on the development of students' creative thinking skills. *Thinking Skills and Creativity*, *47*, 101229.
- Dwivedi, Y. K., Hughes, D. L., Coombs, C., Constantiou, I., Duan, Y., Edwards, J. S., Gupta, B., Lal, B., Misra, S., & Prashant, P. (2020). Impact of COVID-19 pandemic on information management research and practice: Transforming education, work and life. *International Journal of Information Management*, *55*, 102211.
- Gan, B., Menkhoff, T., & Smith, R. (2015). Enhancing students' learning process through interactive digital media: New opportunities for collaborative learning. *Computers in Human Behavior*, *51*, 652–663.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, *3*, 275–285.
- Kong, S. C. (2014). Developing information literacy and critical thinking skills through domain knowledge learning in digital classrooms: An experience of practicing flipped classroom strategy. *Computers & Education*, *78*, 160–173.
- Manchester, K. R., & Roberts, D. (2024). A quantitative study examining infographic assessment guidelines for undergraduate nursing students with specific learning difficulties (SpLDs). *Nurse Education Today*, *135*, 106119.
- Martin, L. J., Turnquist, A., Groot, B., Huang, S. Y. M., Kok, E., Thoma, B., & van Merriënboer, J. J. G. (2019). Exploring the role of infographics for summarizing medical literature. *Health Professions Education*, *5*(1), 48–57.
- Mitchell, I. K., & Walinga, J. (2017). The creative imperative: The role of creativity, creative problem solving and insight as key drivers for sustainability. *Journal of Cleaner Production*, *140*, 1872–1884.
- Ozdamlı, F., Kocakoyun, S., Sahin, T., & Akdag, S. (2016). Statistical reasoning of impact of infographics on education. *Procedia Computer Science*, *102*, 370–377.
- Ray Chaudhury, S. (2021). Encouraging undergraduate students to 'self-learn' digital marketing using infographics: An exploratory study. *Innovations in Education and Teaching International*, *58*(2), 207–218.
- Shorey, S., Chan, V., Rajendran, P., & Ang, E. (2021). Learning styles, preferences and needs of generation Z healthcare students: Scoping review. *Nurse Education in Practice*, *57*, 103247.
- Xu, B., Chen, N.-S., & Chen, G. (2020). Effects of teacher role on student engagement in WeChat-Based online discussion learning. *Computers & Education*, *157*, 103956.

**Copyright holder:**

Ahmad Affandi, Ekohariadi, I Gusti Putu Asto Buditjahjanto (2024)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

