

## PENINGKATAN MOTIVASI ANAK DALAM BERKREASI MELALUI PAMERAN POSTER DIGITAL

Farah Nur Fadhilah<sup>1</sup>, Isrok'atun<sup>2</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [farahnfdh@upi.edu](mailto:farahnfdh@upi.edu)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [isrokatun@upi.edu](mailto:isrokatun@upi.edu)

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [iswara@upi.edu](mailto:iswara@upi.edu)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pameran poster digital dapat meningkatkan motivasi anak dalam berkreasi dengan melalui proses pembuatan poster dan kualitas poster hasil kreasi anak pada pameran digital. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Negeri Mega Eltra sebanyak 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket respons siswa, penilaian karya, dan wawancara. Tahapan pelaksanaan meliputi penjelasan penggunaan Canva dan poster, penetapan tema poster, praktik pembuatan poster, penilaian karya, dan implementasi pameran digital. Kualitas poster hasil kreasi anak pada pameran digital secara umum baik. Poster-poster tersebut memiliki desain yang menarik, isi yang informatif, dan pesan yang disampaikan dengan baik. Tanggapan siswa yang positif ditunjukkan dari hasil angket terhadap pameran poster digital. Siswa merasa bahwa pameran poster digital menarik, menyenangkan, dan dapat membantu mereka belajar. Siswa saat wawancara menyampaikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri, bangga dengan karya mereka, dan termotivasi untuk terus berkreasi setelah mengikuti pameran poster digital. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pameran poster digital dapat meningkatkan motivasi anak dalam berkreasi.

**Kata kunci:** Motivasi, Berkreasi, Pameran Poster Digital

### Abstract

*This research aims to find out how digital poster exhibitions can increase children's motivation to be creative through the process of making posters and the quality of posters created by children at digital exhibitions. This research was conducted using qualitative descriptive methods. The research subjects were 17 5th grade students at SD Negeri Mega Eltra. The data collection techniques used were observation, student response questionnaires, digital poster assessment, and interviews. The implementation stages include explaining the use of Canva and posters, determining poster themes, poster making practices, assessing digital posters, and implementing digital exhibitions. The quality of posters created by children at digital exhibitions is generally good. These posters have an attractive design, informative content, and the message is conveyed well. Positive student responses were shown in the results of the questionnaire regarding the digital poster exhibition. Students find digital poster exhibitions interesting, fun, and can help them learn. Students during interviews said that they felt more confident, proud of their creation, and motivated to continue creating after participating in the digital poster exhibition. From the results of this research, it can be concluded that digital poster exhibitions can increase children's motivation to be creative.*

**Keywords:** Motivation, Creativity, Digital Poster Exhibition.

### Pendahuluan

Pendidikan yang merujuk pada Kurikulum Merdeka, P5 menekankan

pada pengembangan potensi, minat, dan bakat peserta didik. Proses pembelajaran yang menyenangkan, membahagiakan, dan bermakna akan sejalan dengan

pemahaman guru tentang kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menekankan pada proses pembelajaran yang terbuka, inovatif, kreatif, dan kolaboratif (Saputra & Hadi 2022). Salah satu cara untuk potensi peserta didik dapat berkembang adalah dengan memotivasi mereka untuk berkreasi. Kreasi adalah hasil dari kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru. Kreativitas dapat membantu kita untuk berpikir secara inovatif dan memecahkan masalah dengan cara yang baru. Kreativitas dimiliki oleh setiap orang yang menjadi salah satu kemampuan penting dan perlu dikembangkan sejak dini.

Kreativitas anak di usia SD biasanya berkembang secara alami. Kreativitas dalam diri setiap siswa lahir dan berkembang berbeda-beda seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Sebab, setiap orang memiliki kondisi fisik, cara berpikir, dan lingkungan yang berbeda. Anak-anak memiliki potensi kreativitas yang tinggi, namun potensi ini perlu distimulasi dan dikembangkan karena banyak faktor yang bisa mempengaruhi.

Selaras dengan berita yang dimuat di laman Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kota Yogyakarta, kreativitas siswa menurun di jenjang SD. Salah satu faktor penyebabnya adalah sikap guru yang cenderung membatasi kreativitas siswa. Sehingga penting bagi guru untuk mengembangkan kreativitas anak dalam pembelajaran dengan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Erikasari (2019) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran menuntut

siswa untuk kreatif dan aktif. Melibatkan siswa dalam kegiatan belajar untuk terciptanya situasi belajar yang baru dan lebih menyenangkan membutuhkan kreativitas dalam belajar.

Menurut Hidayah (2019) Muncul dan berkembangnya kreativitas siswa disebabkan oleh adanya peran motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, namun dalam praktiknya tidak semua siswa dapat menunjukkan kreativitasnya dengan baik, hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar pada setiap siswa

Ketika siswa termotivasi, mereka dapat mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas siswa yang didorong oleh keinginan belajar akan melengkapi capaian hasil belajar yang lebih baik.

Motivasi dan kreativitas siswa sekolah dasar sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Ketika motivasi rendah, siswa sering kali lambat dalam belajar, kurang antusias dan kurang kreatif. Hal ini sering dialami siswa sekolah dasar. Motivasi siswa menurun dan kreativitas tidak berkembang. Siswa kurang mampu membuat sesuatu yang baru dan cenderung mengikuti apa yang telah dilihatnya, bahkan kadangkala tidak mempunyai ide bagaimana menyelesaikan suatu masalah.

Emda (2018) mengutip Wina Sanjaya (2010) yang menyebut bahwa dalam proses pembelajaran terdapat dua fungsi motivasi:

1. Mendorong siswa untuk melakukan aktivitas.

Siswa terdorong untuk melakukan aktivitas, baik aktivitas belajar maupun aktivitas lainnya. Siswa

yang dengan motivasi belajar yang tinggi akan lebih bersemangat belajar dan akan lebih mudah memahami materi pelajaran.

## 2. Sebagai pengantar

Motivasi berperan sebagai pengantar siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan lebih termotivasi untuk belajar dan akan lebih mudah mencapai tujuan belajarnya.

Motivasi siswa dalam berkreasi dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, salah satu satunya dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi anak dalam berkreasi adalah melalui pameran poster.

Pembuatan poster membutuhkan kemampuan sensorik maupun motorik. Namun, kemampuan motorik lebih diutamakan karena siswa dituntut untuk mampu membuat sebuah karya dengan menggunakan kreativitas dan imajinasi (Mulyana & Syamsiyah 2021).

Pembelajaran membuat poster adalah salah satu kegiatan yang dapat mendorong kreativitas anak. Kegiatan ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri, bereksperimen dengan berbagai ide, dan berbagi karya mereka dengan orang lain.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi saat ini menuntut pendidikan untuk melakukan transformasi yang inovatif dalam metode pembelajaran (Melati et al. 2023).

Pembelajaran membuat poster saat ini dapat memanfaatkan teknologi seiring

perkembangan zaman yang telah membawa perubahan secara signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Pembuatan poster secara konvensional yang biasanya dilakukan dengan menggunakan pensil, cat, atau bahan-bahan lainnya, kini dapat dihasilkan secara digital menggunakan beragam aplikasi dan perangkat lunak, salah satunya adalah Canva.

Canva adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk mendesain secara bebas dan gratis maupun berbayar dengan beragam template dan gambar yang tersedia dan menarik, sehingga para siswa dapat menggunakannya untuk berekspres dengan bebas dan memiliki banyak pilihan yang bisa digunakan untuk melengkapi tulisan dalam poster (Adi, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membuat poster dapat meningkatkan motivasi anak dalam berkreasi sebagai pengalaman belajar baru bagi anak dengan beberapa cara.

Pertama, teknologi dapat memperluas akses siswa terhadap berbagai sumber yang dapat membantu mereka untuk mengembangkan kreativitas mereka. Dengan memanfaatkan internet, siswa dapat mengakses berbagai gambar, video, dan artikel. Sumber tersebut dapat digunakan oleh siswa memperoleh ide-ide baru dan menginspirasi mereka untuk membuat poster yang lebih kreatif.

Kedua, teknologi dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen. Dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis. Siswa dapat mencoba berbagai jenis font,

warna, dan efek untuk menciptakan poster yang unik dan menarik.

Ketiga, teknologi dapat memungkinkan siswa untuk berbagi karya mereka dengan orang lain. Hal ini menjadi dorongan bagi siswa untuk lebih banyak berkreasi dengan membuat poster yang berkualitas karena mereka ingin karya mereka dilihat dan dihargai oleh orang lain dengan cara mengunggah karya mereka yang dikemas dalam pameran poster digital ke media sosial atau situs web.

Pameran poster digital adalah kegiatan yang menampilkan karya-karya poster yang dibuat oleh anak-anak. Tidak hanya poster saja yang bisa dibuat secara digital, pameran poster juga saat ini bisa juga dilaksanakan secara digital melalui berbagai platform digital, seperti website, media sosial, atau aplikasi khusus. Sehingga siswa dapat menerima umpan balik dari orang lain terhadap hasil karya dan belajar dari pengalaman mereka.

Qiyami & Nilamsari (2021) menyatakan bahwa kreativitas tidak memiliki batasan gerak dan umur, termasuk usia anak SD (6-12 tahun) yang sudah banyak mengenal dan memahami teknologi. Siswa dengan motivasi tinggi dalam berkreasi dan berpikir kreatif, diharapkan akan lebih mudah menghadapi tantangan dan mampu bersaing di era digital.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan poster sebagai bentuk kreasi anak pada pameran poster digital?

2. Bagaimana kualitas poster hasil kreasi anak pada pameran digital?

3. Bagaimana pameran poster digital dapat meningkatkan motivasi anak dalam berkreasi?

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan masukan bagi guru atau para pihak yang terkait dalam penyelenggaraan pameran poster digital, khususnya dalam meningkatkan motivasi anak dalam berkreasi.

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena akan menjelaskan bagaimana pelaksanaan dan hasil yang diperoleh.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan memberikan gambaran di lapangan yang ada secara mendalam dan menyeluruh. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif, yaitu data yang berbentuk kata-kata, gambar, atau perilaku. Subjek penelitian adalah siswa SD Mega Eltra kelas 5 sebanyak 17 orang. Kelas tersebut dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang.

Kegiatan penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Penjelasan Canva dan Poster

Pada tahap ini, memberikan penjelasan tentang Canva dan poster kepada siswa. Canva adalah platform yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain, termasuk poster secara online. Poster adalah karya grafis yang menampilkan pesan

atau informasi tertentu. Contoh pameran poster digital juga akan ditunjukkan kepada siswa sebagai gambaran bagaimana mereka akan terlibat dalam menghasilkan karya.

## 2. Penetapan Tema Poster

Pada tahap ini, siswa diajak menentukan tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk kemudian dibuat poster.

## 3. Praktik Pembuatan Poster

Pada tahap ini, siswa membuat poster sesuai dengan tema yang telah dipilih dengan bimbingan. Siswa diberikan kesempatan untuk bekerjasama dalam mengekspresikan diri dan kreativitasnya dalam membuat poster.

## 4. Penilaian Karya

Pada tahap ini, guru menilai poster-poster hasil kreasi siswa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian.

## 5. Implementasi Pameran Digital

Hasil poster yang dibuat oleh siswa kemudian diimplementasikan oleh ke dalam pameran digital. Pameran digital tersebut kemudian dikirimkan kepada siswa dan orang tua melalui guru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Observasi

Dalam proses membuat poster, semua kegiatan siswa diamati dan dicatat.

### 2. Penilaian Karya

Menganalisis dan menilai poster hasil kreasi siswa pada pameran

digital dengan menggunakan rubrik penilaian.

### 3. Angket

Pemberian angket dilakukan untuk menggali informasi dari siswa tentang pengalaman mereka dalam membuat poster.

### 4. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengklarifikasi jawaban atau memperoleh informasi lanjutan yang diberikan siswa dalam angket.

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif.

## Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, temuan hasil penelitian akan dijelaskan berupa deskripsi dari data yang diperoleh dalam pengumpulan data di lapangan melalui kegiatan observasi, penilaian poster karya siswa, angket dan wawancara.

Pada tanggal 20 Januari 2024, observasi dilakukan terhadap proses pembuatan poster digital oleh siswa kelas 5 di SDN Mega Eltra. Poster digital dibuat menggunakan Canva, yang sebelumnya sudah dilakukan bimbingan dalam penggunaannya.

Dalam observasi tersebut, interaksi dan kerja sama siswa diamati. Dalam proses tersebut ditemukan bahwa siswa memiliki interaksi dan kerja sama yang baik dalam kelompok. Siswa saling membantu dan berkoordinasi satu sama lain untuk menyelesaikan tugas. Siswa dalam kelompok tersebut saling membagi tugas, seperti mencari informasi,

membuat desain, dan mengetik teks. Mereka juga berkomunikasi dengan baik dalam menyelesaikan tugas.

Kemampuan pemahaman siswa dalam mengolah informasi dan petunjuk yang diberikan juga dilakukan. Ditemukan bahwa siswa memiliki kemampuan pemahaman yang baik dalam mengolah informasi. Informasi yang relevan diperoleh siswa melalui berbagai sumber, seperti buku, sosial media, internet, maupun pengalaman mereka sendiri.

Dari kegiatan membuat poster digital ini dapat meningkatkan literasi anak karena beberapa alasan, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi anak untuk membaca

Saat membuat poster digital, siswa perlu mencari informasi dan data yang relevan. Informasi tersebut diperoleh dari buku, artikel, atau sumber lainnya. Kegiatan ini telah mendorong siswa untuk membaca dan memahami informasi.

2. Meningkatkan keterampilan membaca kritis

Saat membuat poster digital, siswa perlu menganalisis informasi yang mereka temukan. Mereka perlu mempertimbangkan apakah informasi tersebut akurat, relevan, dan terkini. Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca kritis mereka.

3. Meningkatkan keterampilan menulis

Saat membuat poster digital, siswa perlu menulis teks yang jelas dan ringkas. Mereka juga perlu menggunakan bahasa yang efektif

untuk menyampaikan pesan mereka. Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis mereka.

4. Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif

Saat membuat poster digital, siswa perlu berpikir kreatif untuk menghasilkan desain yang menarik dan informatif. Kegiatan ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka.

Ketertarikan siswa terhadap tugas yang diberikan menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap tugas yang diberikan. Siswa bersemangat untuk terlibat dalam mengerjakan tugas dan berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Hal tersebut terjadi karena kegiatan membuat poster digital adalah pengalaman baru bagi mereka. Mereka berdiskusi dengan semangat untuk menentukan ide-ide desain yang menarik.

Kreativitas siswa dalam mendesain poster menunjukkan bahwa siswa memiliki kreativitas yang cukup baik dalam mendesain poster. Siswa menggunakan berbagai elemen desain untuk membuat poster yang menarik dan informatif, seperti gambar, teks, dan warna.

Langkah proses yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan tugas juga diamati, dalam kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki langkah proses yang jelas dalam menyelesaikan tugas. Siswa memulai dengan menentukan tema poster, kemudian mencari informasi, membuat desain, menulis teks,

hingga akhirnya diperoleh hasil akhir poster digital secara utuh.

Hasil karya poster digital yang sudah selesai dibuat oleh siswa kemudian akan diberikan penilaian. Penilaian dilakukan oleh guru menggunakan indikator penilaian desain dan isi untuk menilai kualitas poster-poster tersebut.

Secara umum, poster-poster yang dibuat anak sebagai pemula sangat baik karena memiliki desain yang menarik. Poster-poster tersebut menggunakan berbagai elemen desain, seperti gambar, teks, dan warna, untuk menyampaikan pesannya.

Dalam hal pemilihan warna, poster-poster tersebut menggunakan warna-warna yang cerah dan menarik perhatian. Warna-warna tersebut juga tidak berlebihan.

Poster-poster yang dibuat memiliki kesesuaian gambar yang baik. Gambar-gambar yang digunakan relevan dengan tema poster dan mendukung tema tersebut.

Ketepatan pemilihan jenis huruf juga penting untuk diperhatikan dalam desain poster. Jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca digunakan siswa pada poster. Jenis huruf tersebut juga digunakan secara konsisten dalam keseluruhan poster.

Kesesuaian tata letak/komposisi elemen poster juga menjadi aspek penting dalam desain poster. Poster-poster yang dibuat memiliki tata letak/komposisi elemen poster yang baik. Elemen-elemen poster, seperti gambar dan teks, disusun secara rapi dan seimbang.

Dari segi isi konten, secara umum poster-poster yang dibuat memiliki isi yang menarik dan informatif. Isi/konten poster juga sesuai dengan tema yang diangkat. Informasi yang disajikan dalam poster singkat, jelas dan mudah dipahami. Poster-poster yang dipamerkan menggunakan bahasa yang baik.

Secara umum, poster-poster yang dipamerkan menyampaikan pesan dengan baik. Poster-poster tersebut dapat menarik perhatian pembaca dan menyampaikan pesannya dengan jelas. Poster-poster yang dipamerkan juga dapat mendorong pembaca untuk mengambil tindakan. Tema poster yang diangkat adalah "Menjaga lingkungan dan Kesehatan Diri", dengan tema tersebut mampu mendorong siswa maupun pembaca untuk lebih peduli terhadap lingkungan dan diri sendiri.

Berikut adalah sampel hasil poster siswa:



Gambar 1 Tema: Menjaga Kesehatan Diri



Gambar 2 Tema: Menjaga Lingkungan



Gambar 3 Tema: Menjaga Kesehatan Diri (Gigi)

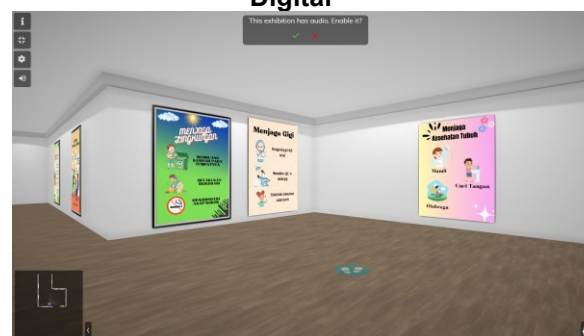
Berdasarkan penilaian yang dilakukan pada karya poster digital anak, dapat menyimpulkan bahwa kualitas poster hasil kreasi anak pada poster digital tersebut secara umum baik. Poster-poster tersebut memiliki desain yang menarik, isi yang informatif, dan pesan yang disampaikan dengan baik.

Setelah poster siswa dinilai menggunakan rubrik, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan poster-poster tersebut pada situs pameran digital bernama *ArtStep*. Situs *ArtStep* merupakan situs yang dirancang khusus untuk menampilkan karya digital, termasuk poster. Situs ini memiliki tampilan yang menarik dan interaktif, bisa menambahkan audio pendukung, dan bisa membawa pengguna seperti dalam ruangan pada game, sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Tautan situs *ArtStep* dibagikan secara *online* kepada siswa melalui guru. Berikut tampilan dari pameran poster digital:



Gambar 4 Visual Depan Pameran Poster Digital



Gambar 5 Visual Ruang Pameran Poster Digital

Dalam memperoleh informasi sejauh mana peningkatan motivasi mereka dalam berkeasi melalui pameran poster digital, angket dibagikan kepada siswa.



Tabel 1. Angket Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu merasa pameran poster digital menarik?	Mayoritas siswa merasa bahwa pameran poster digital menarik (94%)
2.	Apakah kamu merasa pameran poster digital menyenangkan?	Mayoritas siswa merasa bahwa pameran poster digital menyenangkan (82%)
3.	Apakah kamu merasa pameran poster digital membuat kamu lebih memahami materi pelajaran/informasi?	Siswa juga merasa bahwa pameran poster digital dapat membantu mereka memahami materi pelajaran/informasi tertentu (82%).
4.	Apakah kamu merasa pameran poster digital membuat kamu ingin coba membuat poster digital dengan tema lain?	Mayoritas siswa (76%) ingin mencoba membuat poster digital dengan tema lain.
5.	Apakah kamu puas dengan hasil poster digital yang sudah dibuat?	Mayoritas siswa (76%) sangat puas dengan hasil poster digital yang sudah dibuat.
6.	Apakah kamu akan menyarankan teman-temanmu untuk melihat pameran poster digital?	Mayoritas siswa (82%) akan menyarankan teman-teman mereka untuk melihat pameran poster digital.
7.	Apa hal yang paling kamu sukai dari pameran poster digital?	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hal yang paling disukai siswa dari pameran poster digital adalah gambar atau visual yang menarik, adanya audio pendukung, informasi yang diberikannya mudah dipahami, desainnya menarik dan kreatif, serta pamerannya menyenangkan dan tidak membosankan.
8.	Apa yang kamu pelajari dari pameran poster digital?	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa belajar informasi baru tentang topik tertentu dan keterampilan baru, seperti cara membuat poster digital.

9.	Bagaimana pameran poster digital dapat membantumu belajar?	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pameran poster digital dapat membantu siswa belajar dengan cara membuat siswa lebih tertarik untuk belajar tentang topik tertentu, membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri.
----	--	--

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Sebanyak 94% siswa tertarik untuk membuat poster digital. Mereka tertarik untuk membuat poster digital karena ingin menyampaikan pesan kepada masyarakat, ingin mengembangkan kreativitas mereka, dan ingin mendapatkan penghargaan.

Sebanyak 82% siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dengan kegiatan membuat poster digital karena menjadi pengalaman baru bagi mereka. Melalui wawancara lebih lanjut, ada beberapa alasan mengapa anak senang dalam kegiatan membuat poster digital, yaitu:

1. Lebih mudah untuk memilih gambar. Poster digital memiliki akses yang lebih luas terhadap gambar-gambar yang tersedia secara online. Kemudahan untuk anak memilih gambar yang sesuai dengan keinginannya, tanpa harus memiliki kemampuan menggambar yang baik.
2. Lebih mudah untuk diedit. Hal ini memungkinkan anak untuk mengubah ukuran, warna, atau elemen-elemen lain dari poster sesuai dengan keinginannya dengan waktu yang lebih cepat.

3. Lebih mudah untuk dibagikan. Poster digital dapat dengan mudah dibagikan melalui media sosial atau platform digital lainnya. Hal ini memudahkan anak untuk menunjukkan karyanya kepada orang lain.

Sebanyak 76% siswa menyatakan bahwa mereka berkeinginan untuk membuat poster digital lagi. Mereka ingin membuat poster digital lagi untuk menyampaikan pesan yang lebih baik dan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mendesain poster. Melalui wawancara lebih lanjut, sebagian dari mereka memberikan beberapa alasan mengapa tidak mau mencoba membuat poster digital, yaitu:

1. Tidak memiliki minat terhadap desain grafis  
Anak-anak yang tidak memiliki minat terhadap desain grafis akan cenderung tidak tertarik untuk mencoba membuat poster digital. Hal ini karena mereka menganggap bahwa untuk membuat poster digital membutuhkan keterampilan dan pengetahuan tentang desain grafis.
2. Tidak memiliki peralatan atau fasilitas yang memadai

Anak-anak yang tidak memiliki peralatan yang memadai, seperti komputer, laptop, dan Hp juga akan cenderung tidak mau mencoba. Hal ini karena membuat poster digital membutuhkan perangkat digital yang memiliki spesifikasi yang memadai.

3. Tidak ada dukungan dari orang tua  
Anak- cenderung tidak mau mencoba karena kurang dukungan dari orang tua. Orang tua dapat memberikan dukungan dengan mengajak anak untuk belajar membuat poster digital, menyediakan peralatan yang memadai, atau memberikan motivasi kepada anak.

Sebanyak 76% siswa menyatakan bahwa mereka sangat puas dengan hasil karya poster mereka, meski dalam pembuatannya adalah hal baru. Melalui wawancara lebih lanjut, siswa yang menilai puas menyampaikan bahwa masih kesulitan dalam melakukan pengaturan posisi dan ukuran gambar. Selain itu, masih ada sebagian yang kesulitan dalam mengetik karena belum hafal posisi huruf yang biasa digunakan pada perangkat laptop. Tindak lanjutnya adalah menunjukkan cara memposisikan kursor dan megarahkan siswa untuk terus berlatih agar lebih baik.

Sebanyak 82% siswa menyatakan bahwa mereka akan menyarankan kepada orang lain untuk melihat pameran poster digital tersebut. Melalui wawancara lebih lanjut, siswa menyampaikan bahwa mereka percaya diri dan bangga bisa menghasilkan karya poster digital pertama mereka, sehingga ingin orang lain melihat karya mereka dan memberi apresiasi atas kerja keras yang telah mereka lakukan.

Secara lebih lanjut, berikut beberapa informasi dari hasil angket tersebut:

1. Gambar dan video yang menarik merupakan faktor yang paling disukai siswa dalam pameran poster digital. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dengan pameran yang menggunakan media visual yang menarik, sehingga tidak membosankan
2. Kelengkapan dan kemudahan informasi merupakan faktor yang penting bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa ingin mendapatkan informasi yang bermanfaat dan dapat dipahami dengan mudah.
3. Desain menarik dan kreatif juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pameran poster digital. Hal ini menunjukkan bahwa siswa juga memperhatikan aspek estetika dalam pameran.

Pameran poster digital dapat membantu siswa belajar dengan cara membuat siswa lebih tertarik untuk belajar tentang topik tertentu, membantu siswa dalam memahami lebih baik dari materi pelajaran, dan memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri.

Tanggapan siswa yang positif ditunjukkan dari hasil angket terhadap pameran poster digital. Siswa merasa bahwa pameran poster digital menarik, menyenangkan, dan dapat membantu mereka belajar. Dari rangkaian kegiatan yang sudah dilakukan menemukan bahwa pameran poster digital dapat meningkatkan motivasi anak dalam berkreasi.

Pameran poster digital memiliki beberapa manfaat yang dapat

meningkatkan motivasi anak dalam berkreasi. Pertama, pameran ini dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan ide mereka dan memamerkan karya-karyanya kepada khalayak ramai. Rasa percaya diri dan kebanggaan anak terhadap karyanya akan selalu beriringan. Kedua, pameran ini dapat memberikan anak-anak kesempatan untuk melihat karya milik anak lainnya, sebagai sumber inspirasi dan motivasi bagi anak-anak untuk terus berkreasi. Ketiga, pameran ini dapat memberikan edukasi kepada anak-anak tentang pentingnya kreativitas. Pameran ini dapat dilengkapi dengan informasi tentang manfaat kreativitas dan cara-cara untuk meningkatkan kreativitas.

Usaha dalam meningkatkan motivasi anak dalam berkreasi perlu dipertahankan, bahkan harus selalu di asah agar semakin baik karena peningkatan tersebut merupakan hasil dari usaha dan kerja keras anak itu sendiri. Anak dengan motivasi tinggi akan selalu memiliki keinginan untuk terus berkreasi. Hal ini karena mereka memiliki keinginan yang kuat untuk mengekspresikan diri dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Dalam mendukung dan mempertahankan motivasi anak dalam berkreasi maka perlu lingkungan yang mendukung mereka untuk mengeksplorasi ide-ide dan bebas untuk mengekspresikan diri, hal tersebut menjadi salah satu tanggung jawab guru di sekolah.

Pembelajaran di masa pandemi memberikan tantangan besar bagi guru dan peserta didik. Kreatif dan inovasi menjadi tuntutan bagi guru agar pembelajaran tetap efektif dan efisien

walaupun dalam segala keterbatasan (Isrokatun, Rahayu, & Dewi 2022). Pengalaman tersebut harus menjadi dorongan dan dapat menjadi modal bagi guru untuk terus berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Usaha lain untuk mendukung motivasi anak dalam berkreasi adalah dengan melibatkan partisipasi orang tua dan masyarakat dalam pameran dengan memfasilitasi kebutuhan anak dalam mewujudkan kreativitas mereka maupun sekedar memberikan apresiasi yang positif kepada karya anak, baik secara lisan maupun tertulis. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya kreativitas anak sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan anak terhadap karyanya.

Pameran poster digital yang telah diselenggarakan telah berhasil dibagikan secara *online* kepada orang tua siswa. Pameran ini menampilkan karya-karya poster digital yang dibuat oleh siswa-siswi kelas 5".

Orang tua siswa dapat melihat karya-karya poster digital tersebut dengan mudah dan nyaman karena bisa dilihat secara langsung, dimanapun, dan kapanpun. Pameran poster digital ini hanya membutuhkan jaringan yang baik untuk bisa diakses.

Pembagian pameran secara *online* ini disambut dengan antusias oleh orang tua siswa. Orang tua memberikan tanggapan yang positif terhadap pameran poster digital tersebut. Orang tua menilai bahwa pameran poster digital tersebut merupakan media pembelajaran yang menarik dan informatif. Orang tua juga menilai bahwa pameran poster digital tersebut dapat meningkatkan

pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari. Orang tua siswa memberikan apresiasi kepada karya-karya poster digital yang dibuat oleh anak-anak mereka.

Kegiatan ini dapat menjadi sarana bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka. Pembagian pameran secara *online* sebagai bentuk apresiasi terhadap karya-karya anak untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dan mendorong mereka untuk terus berkarya.

Berikut adalah komentar dari salah satu orang tua siswa mengenai pameran poster digital

"Kegiatan ini sangat bagus untuk mengembangkan kreativitas anak-anak. Saya harap kegiatan ini dapat terus diadakan dan saya sebagai orang tua akan berusaha memfasilitasi kesediaan perangkat untuk mendukung dalam mengembangkan potensi anak dalam berkreasi."

Wawancara pada guru juga dilakukan untuk mengetahui tanggapan terhadap pelaksanaan pembuatan poster dan pameran digital di kelas. Guru menilai bahwa poster digital merupakan media pembelajaran yang potensial. Poster digital dalam pameran digital dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penerapan poster digital juga perlu mempertimbangkan waktu dan ketersediaan perangkat.

Orang tua dan guru harus saling mendukung satu sama lain, hal tersebut bisa dengan hal sederhana secara persuasif, seperti dalam penelitian Meisarah, Julia, & Iswara (2022), orang tua dan guru sepakat bahwa dalam

peningkatan minat belajar dan perubahan suasana belajar dipengaruhi oleh adanya penggunaan kalimat persuasif sehingga siswa akan menunjukkan perubahan perilaku yang baik. Harapan setelah kegiatan pameran poster digital ini adalah anak-anak dapat menjadi pribadi yang lebih kreatif dan inovatif di masa depan.

## Kesimpulan

Kegiatan pembuatan poster digital dilaksanakan secara terstruktur, hingga menghasilkan kualitas hasil kreasi anak pada poster digital secara umum baik dengan desain yang menarik, isi yang informatif, dan pesan yang disampaikan dengan baik. Dalam mendukung dan mempertahankan motivasi anak dalam berkreasi maka perlu lingkungan yang mendukung kreativitas untuk memberikan kesempatan kepada anak mengeksplorasi ide-ide mereka dengan pengalaman belajar yang baru.

Berdasarkan hasil penelitian, saran untuk pameran poster digital ini dapat lebih difokuskan pada materi pelajaran yang penting dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pameran poster digital dapat lebih dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur interaktif, seperti kuis atau permainan, untuk meningkatkan interaktivitas siswa dengan pameran. Pameran poster digital dapat lebih diperluas dengan kolaborasi atau melibatkan siswa dari berbagai sekolah untuk meningkatkan keragaman ide dan informasi yang disajikan. Saran-saran tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pameran poster digital dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

### Daftar Pustaka

- Adi, Marsudi Suwarna. 2020. *Membuat Desain Cantik dengan Mudah dan Cepat Menggunakan Canva*. Jakarta.
- Alyusfitri, R. (2020). Perananan Motivasi dan Kreatifitas Siswa SD Dalam Pembelajaran *Online* Dimasa Pandemi Covid 19. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 77–85. <https://doi.org/10.37301/jcp.v8i2.61>
- Efwinda, S., Damayanti, P., Mutmainah, O., Malisan, R., & Anggraeni, B. (2022). Pelatihan Pembuatan Poster Digital Tema Pemanasan Global dalam Melatihkan Kreativitas Siswa. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 756–768. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/gervasi/article/view/4250>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Erikasari. (2019). Peranan motivasi, kreativitas dalam proses belajar dan pembelajaran. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 131-144.
- Hidayah, A. M. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran SBDP di Kelas V SDN 01 Babalanlor Kec. Bojong Kab. Pekalongan. Skripsi, Jurusan S-1 Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Pekalongan.
- Isrokatun, I., Meisa Rahayu, & Wita Puspita Dewi. 2022. "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 6(1):834–51. doi: 10.31004/basicedu.v6i1.1987.
- Meisarah, Epita, J. Julia, & Prana Dwija Iswara. 2022. "Persepsi Orang Tua Dan Guru Dalam Penggunaan Kalimat Persuasif Pada Siswa SD." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7(2):299. doi: 10.30998/sap.v7i2.13335.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I. Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, & Anita Ninasari. 2023. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 6(1):732–41. doi: 10.31004/joe.v6i1.2988.
- Mulyana, Salsabila Delaria, & Nur Syamsiyah. 2021. "Keunggulan Canva Sebagai Media Pembelajaran Poster Siswa Kelas VIII SMPN 18 Depok Tahun Pelajaran 2021/2022." *Prosiding Samasta* 774–82.
- Qiyami, Kamela Ezam, & Wati Nilamsari. 2021. "Pengembangan Kreativitas Dan Produktivitas Siswa-Siswi Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat Melalui Program Media Creative Class." *Yumary : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1):39–49. doi: 10.35912/yumary.v2i1.390.
- Saputra, Dendi Wijaya, & Muhamad Sofian Hadi. 2022. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Jakarta Utara Dan Kepulauan Seribu Tentang Kurikulum Merdeka." *Jurnal Holistika* 6(1):28. doi: 10.24853/holistika.6.1.28-33.

Mardi, M. (2021). Pameran Seni Siswa Di Era Modern Sebagai Upaya Menggali Potensi Kreasi Bangsa. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(5), 543–548. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i5.118>

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kota Yogyakarta. (Agustus, 2022). *Kreativitas dan Ide Siswa Perlu Dipupuk*. <https://dindikpora.jogjakota.go.id/detail/index/23052> Diakses pada 20 Januari 2024.

Sekolah Al-Azhar Syifa Budi Cibubur. (2022, Oktober 12). *Pameran Digital SD (Poster Murid SD)*. <https://alazharsyifabudi-cibubur.sch.id/> Diakses pada 19 Januari 2024.