

Pemberdayaan Kreativitas Murid melalui Media Poster sebagai Sarana Edukasi Lingkungan dan Pencegahan Cyberbullying

Muhammad Hakam Fitrah Khumaini¹, Syahwana Handayani Putri², Nabilah Nurqanita³, Vonny Kristina⁴, Muhammad Noor Ad-ha⁵, Virly Pranata⁶, Rahmaliana⁷, Ruqoyyah Nasution⁸, Muh. Idar⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Mulawarman, Jl. Harun Nafsi Gg, Family, 75131, Indonesia.

⁹SMAN 4 Samarinda

E-mail: syahwanahandayani8135@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7753>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 2 September 2026

Revised: 7 September 2026

Accepted: 17 September 2026

Keywords

Student creativity,
Poster, Educational tool,
Environment,
Cyberbullying

Kata kunci:

Kreativitas siswa, Poster,
Sarana Edukasi,
Lingkungan,
Cyberbullying



ABSTRACT

Galeri Edukasi bertujuan untuk mendeskripsikan pemberdayaan kreativitas murid melalui media poster serta mengetahui respons murid terhadap pemanfaatan poster sebagai sarana edukasi lingkungan dan pencegahan cyberbullying dalam program Galeri Edukasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 28 murid dari kelas X, XI, dan XII. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang terdiri atas 24 butir pernyataan dengan skala tiga kategori, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, statistik deskriptif, dan Wilcoxon Signed-Rank Test dengan bantuan IBM SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen pretest dan posttest valid serta reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha masing-masing sebesar 0,958. Rata-rata skor pretest sebesar 63,64 dan posttest sebesar 62,25, sehingga terjadi penurunan sebesar 1,39 poin. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,435 ($>0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Meskipun demikian, kegiatan Galeri Edukasi memberikan ruang bagi murid untuk mengembangkan kreativitas sekaligus menyampaikan pesan edukatif mengenai lingkungan dan pencegahan cyberbullying.

The Galeri Edukasi program aimed to describe the empowerment of students' creativity through poster media and to determine students' responses to the use of posters as an educational tool for environmental awareness and cyberbullying prevention. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 28 students from grades X, XI, and XII. Data were collected using a questionnaire consisting of 24 statements with three response categories and were analyzed using validity, reliability, normality, descriptive statistical, and Wilcoxon Signed-Rank tests with the assistance of IBM SPSS. The results showed that both the pretest and posttest instruments were valid and reliable, with Cronbach's Alpha values of 0.958. The mean pretest score was 63.64, while the mean posttest score was 62.25, indicating a decrease of 1.39 points. The Wilcoxon test showed a significance value of 0.435 (>0.05), indicating no statistically significant difference. Nevertheless, the Galeri Edukasi program provided students with an opportunity to develop their creativity while delivering educational messages related to environmental awareness and cyberbullying prevention.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Muhammad Hakam Fitrah Khumaini et al (2026). Pemberdayaan Kreativitas Murid melalui Media Poster sebagai Sarana Edukasi Lingkungan dan Pencegahan Cyberbullying 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7753>

PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat belajar yang tidak hanya memberi pengetahuan akademik, tetapi juga membantu murid mengembangkan kreativitas, kepribadian, dan rasa peduli terhadap lingkungan sosial

di sekitarnya. Perkembangan teknologi dan penggunaan media digital yang semakin dekat dengan kehidupan murid memberikan kesempatan bagi mereka untuk mendapatkan informasi dan menyampaikan ide-ide mereka dengan lebih luas. Namun, perkembangan ini juga membawa berbagai masalah, seperti kurangnya kesadaran tentang lingkungan dan munculnya tindakan buruk dalam berinteraksi di dunia maya, salah satunya adalah cyberbullying. Kondisi itu menunjukkan bahwa diperlukan kegiatan belajar yang tidak hanya memberi informasi kepada murid, tetapi juga melibatkan mereka secara langsung dalam menyampaikan ide-ide dan pesan-pesan positif melalui cara yang kreatif.

Kegiatan yang bisa digunakan untuk meningkatkan kreativitas murid adalah membuat karya poster. Poster adalah bentuk media visual yang menggabungkan gambar dan teks agar informasi bisa disampaikan dengan cepat, menarik, dan lebih mudah dicerna. Saat membuatnya, murid diberi kesempatan untuk memutuskan ide, memilih informasi, menyusun pesan, serta merancang unsur visual sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, membuat poster tidak hanya menghasilkan sebuah karya, tapi juga memberi kesempatan bagi murid untuk menyampaikan ide-idenya dan meningkatkan kreativitasnya. Ningsih et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media poster digital bisa membantu meningkatkan kreativitas murid serta mendorong mereka untuk membuat karya yang memiliki inovasi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketika murid terlibat dalam membuat karya visual, mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka.

Hal itu sesuai dengan penelitian Aini et al., (2024a) yang menganalisis dampak media poster digital berbasis Canva terhadap kreativitas para murid. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menunjukkan bahwa menggunakan media poster digital berdampak pada kreativitas murid, meskipun ada faktor-faktor lain di luar penggunaan media tersebut yang juga memengaruhi kreativitas murid.

Selain melibatkan kreativitas, poster juga bisa digunakan untuk menyampaikan pesan tentang perhatian terhadap lingkungan. Edukasi lingkungan memerlukan media yang mampu memberikan pesan dengan cara yang mudah dan menarik, sehingga murid dapat lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Penelitian oleh Asih et al., (2025) tentang poster lingkungan menunjukkan bahwa membuat poster bisa membantu meningkatkan kemampuan persuasif dan kreativitas visual para murid. Dalam kegiatan itu, murid tidak hanya membuat ilustrasi, tetapi juga memasukkan pesan persuasif ke dalam poster yang ber tema lingkungan. Poster ini menunjukkan bahwa karya poster bisa menjadi sarana yang menggabungkan pengembangan kreativitas dengan menyampaikan pesan edukatif tentang lingkungan.

Permasalahan lain yang patut diperhatikan dalam lingkungan sekolah adalah tindakan bullying di dunia maya. Penggunaan media sosial serta berbagai jenis komunikasi digital memungkinkan interaksi antar murid tidak hanya terjadi secara langsung, tetapi juga melalui ruang digital. Kondisi tersebut bisa berdampak positif jika digunakan dengan tepat, namun juga bisa menyebabkan tindakan perundungan melalui media digital. Sebab itu, murid harus tahu cara berkomunikasi dengan sopan di dunia maya dan mengerti akibat yang bisa terjadi jika terlibat dalam perundungan siber. Sholikhah et al.,(2025) menggunakan POSASI atau Poster Edukasi sebagai sarana untuk memperkenalkan teknologi digital dan etika online, sebagai langkah pencegahan terhadap cyberbullying di kalangan para murid. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa poster bisa digunakan sebagai cara mengajar agar murid mendapatkan informasi tentang cyberbullying dan cara menggunakan teknologi digital dengan baik.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih cenderung membahas penggunaan poster berdasarkan fungsi tertentu, seperti media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas, media penyampaian pesan lingkungan, atau media edukasi untuk pencegahan cyberbullying. Kajian yang menggabungkan pengembangan kreativitas murid dengan edukasi lingkungan dan pencegahan cyberbullying melalui satu kegiatan berbasis karya poster masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Selain itu, kegiatan pembuatan poster yang menempatkan murid bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pembuat dan penyampai pesan edukatif kepada warga sekolah dapat menjadi alternatif kegiatan yang lebih partisipatif. Dengan demikian, terdapat celah untuk mengembangkan kegiatan yang menggabungkan aspek kreativitas, edukasi lingkungan, dan pencegahan cyberbullying dalam satu kegiatan yang melibatkan murid secara langsung.

Program Galeri Edukasi dilaksanakan melalui kegiatan lomba poster dengan mengangkat tema lingkungan dan pencegahan cyberbullying. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada murid untuk menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk karya visual sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Murid tidak hanya dituntut untuk menghasilkan karya yang menarik, tetapi juga menyusun pesan yang

dapat memberikan informasi dan edukasi kepada warga sekolah. Karya yang dihasilkan kemudian dimanfaatkan sebagai media edukasi melalui mading utama sekolah sehingga pesan yang terdapat dalam poster tidak berhenti pada proses perlombaan, tetapi dapat dilihat dan dimanfaatkan oleh warga sekolah lainnya.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada penggabungan pemberdayaan kreativitas murid, edukasi lingkungan, dan pencegahan cyberbullying melalui kegiatan lomba poster dalam program Galeri Edukasi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menempatkan poster sebagai media pembelajaran atau media edukasi untuk satu fokus tertentu, kegiatan ini memberikan ruang kepada murid untuk menciptakan sendiri pesan edukatif mengenai dua permasalahan yang dekat dengan kehidupan mereka, yaitu Lingkungan sekolah dan cyberbullying. Selain itu, karya murid tidak hanya diposisikan sebagai hasil perlombaan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media edukasi di lingkungan sekolah. Dengan pendekatan tersebut, murid berperan sebagai pembuat sekaligus penyampai pesan edukatif melalui karya yang mereka hasilkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemberdayaan kreativitas murid melalui media poster serta mengetahui respons murid terhadap pemanfaatan poster sebagai sarana edukasi lingkungan dan pencegahan cyberbullying dalam program Galeri Edukasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan kegiatan berbasis karya poster sebagai alternatif kegiatan edukatif yang melibatkan murid secara aktif dalam mengembangkan kreativitas sekaligus menyampaikan pesan positif mengenai lingkungan dan pencegahan cyberbullying

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *pre-experimental design*, yaitu *one-group pretest-posttest design*. Campbell dan Stanley., (CAMPBELL & Johns, 1966) menjelaskan bahwa desain *one-group pretest-posttest* merupakan salah satu bentuk rancangan pra-eksperimen di mana peneliti memberikan pengukuran awal (pretest), kemudian memberikan perlakuan (treatment), dan diakhiri dengan pengukuran akhir (posttest) pada kelompok subjek yang sama, tanpa adanya kelompok pembanding (kontrol).

Senada dengan hal tersebut, Creswell (Creswell, 2012) menyatakan bahwa desain ini digunakan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan terhadap perubahan variabel tertentu dengan cara membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada kelompok yang sama. Sugiyono ((Sugiyono, 2017) juga menambahkan bahwa desain ini tergolong sederhana karena tidak melibatkan variabel kontrol, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui secara langsung melalui perbandingan skor pretest dan posttest, meskipun tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar (*extraneous variables*) yang mungkin memengaruhi hasil.

Rancangan ini digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perubahan skor penilaian responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa poster digital sebagai media edukasi lingkungan dan pencegahan *cyberbullying*. Pengukuran dilakukan pada kelompok responden yang sama sebelum dan setelah intervensi, sehingga data yang dihasilkan bersifat berpasangan (*paired data*).

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada 4–10 Agustus 2026. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui Google Forms. Responden merupakan murid dari beberapa tingkat dan kelas, sebagaimana tercatat dalam data penelitian.

Target Dan Subjek Penelitian

Target penelitian adalah murid sebagai sasaran edukasi mengenai lingkungan dan pencegahan *cyberbullying*. Subjek penelitian terdiri atas 28 murid yang memberikan respons terhadap instrumen penelitian, berasal dari beberapa tingkat kelas, yaitu kelas X, XI, dan XII.

Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *convenience sampling*. Etikan et al. (Etikan et al., 2016) menjelaskan bahwa *convenience sampling* merupakan teknik pengambilan sampel non-probabilitas di mana responden dipilih berdasarkan kemudahan akses, ketersediaan, dan kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam penelitian pada waktu tertentu. Teknik ini banyak digunakan karena efisien dari segi waktu dan biaya, meskipun memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi hasil penelitian terhadap populasi yang lebih luas.

(Sugiyono, 2017) turut menegaskan bahwa *convenience sampling* (sampling kebetulan) dilakukan dengan mengambil responden yang secara kebetulan atau mudah dijumpai oleh peneliti sebagai sumber data, tanpa mempertimbangkan strata atau kategori tertentu dalam populasi. Sementara itu, (Sekaran & Bougie, 2010) menambahkan bahwa teknik ini cocok digunakan pada tahap eksplorasi maupun penelitian dengan keterbatasan waktu dan sumber daya, seperti penelitian yang melibatkan kelompok murid di suatu sekolah tertentu.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian berjumlah 28 murid dari satu sekolah yang menjadi lokasi penelitian, yang dipilih berdasarkan ketersediaan dan kesediaan mereka untuk mengisi instrumen penelitian.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pretest, pemberian edukasi menggunakan poster digital, dan posttest. Pada tahap awal, responden diberikan pretest untuk memperoleh gambaran awal mengenai penilaian terhadap efektivitas poster digital. Selanjutnya, poster digital digunakan sebagai media edukasi yang memuat informasi mengenai lingkungan dan pencegahan *cyberbullying*. Setelah pemberian edukasi, responden diberikan posttest menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan penilaian setelah intervensi.

Data pretest dan posttest diperoleh dari responden yang sama sehingga data bersifat berpasangan. Data tersebut selanjutnya dikonversi ke bentuk numerik dan diolah menggunakan IBM SPSS.

Data Dan Instrumen

Data penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner. Instrumen terdiri atas 24 pertanyaan (Q1–Q24) yang mengukur penilaian responden terhadap efektivitas poster digital. Aspek yang dinilai meliputi penyampaian informasi, penggunaan gambar, ukuran dan jenis huruf, tata letak, daya tarik, pemahaman, fungsi edukasi, serta penyampaian pesan mengenai pendidikan, *cyberbullying*, lingkungan, dan isu sosial-lingkungan.

Jawaban responden terdiri atas tiga kategori, yaitu "Sangat Efektif", "Cukup Efektif", dan "Tidak Efektif". Untuk keperluan analisis statistik, jawaban dikonversi menjadi skor numerik, yaitu 3 = Sangat Efektif, 2 = Cukup Efektif, dan 1 = Tidak Efektif.

Skor total masing-masing responden diperoleh dengan menjumlahkan skor 24 item pertanyaan, menghasilkan variabel TOTAL_PRE (skor total pretest) dan TOTAL_POST (skor total posttest).

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berbasis Google Forms yang diberikan kepada responden pada tahap pretest dan posttest. Data yang terkumpul kemudian direkap, dikonversi dari kategori jawaban menjadi skor numerik, dan disiapkan untuk analisis statistik.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS, meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, statistik deskriptif, dan uji perbedaan pretest-posttest.

Uji validitas dilakukan menggunakan nilai *Corrected Item-Total Correlation* untuk mengetahui keterkaitan setiap item dengan skor total instrumen. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui konsistensi internal instrumen.

Uji normalitas dilakukan terhadap TOTAL_PRE dan TOTAL_POST menggunakan uji Shapiro-Wilk. Karena data pretest dan posttest berasal dari responden yang sama dan hasil uji normalitas menunjukkan data tidak berdistribusi normal, pengujian perbedaan dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Pengujian dilakukan pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Nilai signifikansi $p < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, sedangkan $p \geq 0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil pengukuran terhadap persepsi responden mengenai efektivitas media poster digital dalam kegiatan Galeri Edukasi sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan. Pengukuran dilakukan melalui instrumen pre-test dan post-test yang masing-masing terdiri atas 24 butir pernyataan dengan skala 1–3, yaitu 3 untuk kategori "Sangat Efektif", 2 untuk "Cukup Efektif", dan 1 untuk "Tidak Efektif". Instrumen digunakan untuk mengukur aspek-aspek

yang berkaitan dengan penggunaan poster sebagai media edukasi dan penyampaian pesan mengenai cyberbullying serta kebersihan lingkungan sekolah.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum dilakukan analisis terhadap hasil *pre-test* dan *post-test*, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan nilai *Corrected Item-Total Correlation* dengan kriteria bahwa item dinyatakan valid apabila memiliki nilai lebih dari 0,30. Pada instrumen *pre-test*, seluruh 24 item memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* di atas 0,30. Nilai terendah ditemukan pada item Q21 sebesar 0,499, sedangkan nilai tertinggi terdapat pada item Q18 sebesar 0,837. Berdasarkan kriteria tersebut, seluruh 24 item *pre-test* dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk analisis selanjutnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,958 pada 24 item. Nilai tersebut berada di atas batas 0,70 sehingga instrumen *pre-test* dinyatakan memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi berdasarkan kriteria yang digunakan. Pada instrumen *post-test*, seluruh 24 item juga memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* di atas 0,30. Nilai terendah terdapat pada Q23 sebesar 0,302 dan nilai tertinggi terdapat pada Q8 sebesar 0,794. Dengan demikian, seluruh item *post-test* dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam analisis selanjutnya. Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen *post-test* menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,958 untuk 24 item. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen *post-test* dinyatakan sangat reliabel dan memiliki konsistensi internal yang tinggi.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Jumlah Item	Rentang CITC	Cronbach's Alpha	Keterangan
Pre-test	24	0,499–0,837	0,958	Valid dan reliabel
Post-test	24	0,302–0,794	0,958	Valid dan reliabel

Secara keseluruhan, hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen *pre-test* dan *post-test* memenuhi kriteria yang digunakan dalam pengolahan data. Dengan demikian, kedua instrumen dapat digunakan untuk menganalisis hasil evaluasi program “Galeri Edukasi”

Hasil Analisis Deskriptif Pre-test dan Post-test

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran skor *pre-test* dan *post-test* sebelum dilakukan pengujian perbedaan. Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 28 responden, skor *pre-test* memiliki nilai minimum sebesar 48,00, maksimum 72,00, rata-rata 63,64, dan standar deviasi 8,37. Sementara itu, skor *post-test* memiliki nilai minimum 48,00, maksimum 72,00, rata-rata 62,25, dan standar deviasi 7,95.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

Pengukuran	N	Min.	Maks.	Mean	SD
Pre-test	28	48	72	63,64	8,37
Post-test	28	48	72	62,25	7,95

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor *pre-test* sebesar 63,64, sedangkan rata-rata skor *post-test* sebesar 62,25. Secara deskriptif, terdapat penurunan rata-rata sebesar 1,39 poin setelah pelaksanaan kegiatan. Meskipun demikian, perbedaan rata-rata tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik sehingga diperlukan pengujian lebih lanjut.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk menentukan distribusi data dan menjadi dasar dalam pemilihan uji statistik selanjutnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa skor total *pre-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002, sedangkan skor total *post-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,029. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, data *pre-test* dan *post-test* dinyatakan tidak berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Pengukuran	Shapiro-Wilk	Sig.
Pre-test	0,863	0,002
Post-test	0,917	0,029

Karena data *pre-test* dan *post-test* berasal dari responden yang sama dan tidak memenuhi asumsi normalitas, analisis perbedaan selanjutnya dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed-Rank

Test. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan skor antara pengukuran sebelum dan sesudah pelaksanaan program.

Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank

Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan nilai Asymptotic Significance (2-tailed) sebesar 0,435. Nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test pada 28 responden.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank

N	Test Statistic	Standardized Test Statistic	Sig. (2-tailed)
28	150,500	0,781	0,435

Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun secara deskriptif terdapat perubahan rata-rata skor dari 63,64 menjadi 62,25, perubahan tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Diskusi

Galeri Edukasi Sebagai Wadah Kreativitas Murid

Kegiatan membuat poster digital di dalam program Galeri Edukasi memberi kesempatan bagi murid untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan cara memilih ide, menyusun pesan, menentukan elemen visual, dan membuat sebuah karya. Dalam proses ini, murid tidak hanya menerima informasi dengan cara pasif, tetapi juga harus berpikir tentang bagaimana suatu ide dapat disampaikan dengan singkat, menarik, dan mudah dipahami dengan menggunakan kombinasi teks, warna, gambar, jenis huruf, dan susunan tata letak. Hal itu sesuai dengan penelitian Patriansah et al.(2024) yang menyatakan bahwa kegiatan lomba poster bisa menjadi sarana untuk mengeksplorasi dan meningkatkan keterampilan serta kreativitas murid. Penelitian tersebut juga menganggap ide yang orisinal, kesatuan tampilan visual, serta kualitas pesan verbal dan visual sebagai hal penting dalam membuat poster yang baik.

Temuan tersebut didukung oleh Aini et al.,2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media poster digital berbasis Canva mendapat tanggapan positif dari murid dan berdampak signifikan terhadap kreativitas mereka. Dalam penelitian itu, poster digital berkontribusi sebesar 15,9% pada kreativitas, sementara faktor lainnya berasal dari variabel yang tidak tertelusuri dalam penelitian tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa membuat poster digital bisa menjadi cara bagi murid untuk mengubah ide-ide mereka menjadi bentuk visual. Namun, hasil tersebut tidak bisa digunakan sebagai bukti bahwa kreativitas murid di Galeri Edukasi meningkat secara statistik, karena alat penelitian ini tidak mengukur kreativitas secara langsung.

Galeri Edukasi juga memiliki ciri yang mirip dengan pembelajaran berbasis proyek karena murid membuat hasil kerja yang sesuai dengan tema yang terkait dengan kehidupan mereka. Lestari & Safitri., (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan murid, membangkitkan rasa penasaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Sementara itu, Mayang Sari et al., (2023) mengatakan bahwa penggunaan poster dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Dengan demikian, proses membuat karya di Galeri Edukasi bisa dianggap sebagai pengalaman belajar yang memberi kesempatan kepada murid untuk bereksperimen kreatif sekaligus berpartisipasi dalam kegiatan sekolah.

Poster Sebagai Media Komunikasi Dan Edukasi

Poster yang dibuat dalam acara Galeri Edukasi tidak hanya menjadi karya seni visual, tetapi juga sebagai sarana berkomunikasi untuk menyampaikan pesan tentang cyberbullying dan kebersihan lingkungan sekolah. Sholikhah et al., (2024) menunjukkan bahwa poster edukasi bisa digunakan untuk mengenalkan teknologi digital dan etika online, sebagai bagian dari upaya mencegah cyberbullying. Hal itu sesuai dengan tema Galeri Edukasi karena pesan yang dibuat oleh murid mengarah pada perilaku yang terkait langsung dengan kehidupan mereka di dunia digital maupun di lingkungan sekolah. Dalam topik cyberbullying, penggunaan poster juga didukung oleh Srirahmawati et al., (2025) , yang menemukan bahwa poster dengan ilustrasi yang menarik dan pesan anti-bullying dapat membantu meningkatkan perhatian dan kesadaran murid tentang pentingnya menghormati teman. Laili et al., (2026) juga menunjukkan bahwa poster edukatif mengenai pencegahan perundungan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong murid untuk mengamati, berdiskusi, menjawab pertanyaan,

serta merespons pesan yang disampaikan. Dengan demikian, poster bisa berupa media visual yang membantu menyampaikan pesan mencegah perundungan di dalam lingkungan sekolah.

Poster juga berperan sebagai sarana pendidikan yang terkait dengan kemampuan membaca dan memahami informasi digital. Saragih et al., (2024) menjelaskan bahwa sekolah memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman tentang literasi digital kepada remaja, agar bisa mencegah tindakan cyberbullying melalui cara-cara seperti membiasakan, memberi nasihat, dan memberikan bimbingan. Kusumawati et al., (2026) juga menunjukkan bahwa pendekatan literasi sosial-digital bisa menggabungkan pendidikan anti-bullying dengan kampanye yang kreatif dan melibatkan partisipasi masyarakat, sehingga mampu meningkatkan rasa empati dan rasa tanggung jawab dalam berinteraksi baik secara langsung maupun secara daring. Oleh karena itu, tema cyberbullying dalam Galeri Edukasi memiliki makna penting sebagai sarana menyampaikan pesan yang bermanfaat, meskipun poster tetap harus disiapkan sebagai salah satu komponen dalam upaya mencegah masalah tersebut secara lebih menyeluruh.

Dalam topik lingkungan, Asih et al.,(2025) menyatakan bahwa poster lingkungan bisa menggabungkan teks persuasif dengan ilustrasi, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan juga mendorong kemampuan berpikir kreatif visual murid. Puja Afrianti et al., (2024) juga menunjukkan bahwa poster yang menarik dan memberi informasi bisa membantu meningkatkan kesadaran serta semangat murid dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Dengan demikian, penggunaan dua tema dalam Galeri Edukasi menunjukkan bahwa poster bisa menyampaikan pesan edukatif yang berbeda dengan menggunakan bentuk komunikasi visual yang sama.

Galeri Edukasi Sebagai Ruang Partisipasi Dan Ketertarikan Murid

Galeri Edukasi memberikan kesempatan bagi murid untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai kegiatan yang menghasilkan karya visual. Keterlibatan tersebut tampak dari cara murid mengikuti aturan lomba, menghasilkan ide, membuat poster, mengirimkan karya, serta melihat karya yang terpilih ditampilkan di papan pengumuman sekolah. Ini sesuai dengan penelitian Mayang Sari et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan poster dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan semangat belajar, serta mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Lestari & Safitri., (2025) juga menunjukkan bahwa kegiatan berbasis proyek yang melibatkan produk dapat mendorong partisipasi aktif dan rasa ingin tahu murid

Bergabung dalam Galeri Edukasi tidak hanya berarti ikut serta dalam lomba, tetapi juga memberi kesempatan bagi murid untuk menjadi pihak yang membuat dan menyampaikan pesan. Antonius Ary Setyawan et al., (2025) menyatakan bahwa pemberdayaan menganggap individu atau kelompok sebagai pusat kegiatan dan menekankan peran serta keterlibatan mereka. Di Galeri Edukasi, murid tidak hanya mendengar informasi tentang cyberbullying dan kebersihan lingkungan, tetapi juga terlibat dalam merancang ide dan membuat pesan melalui karya poster mereka.

Keterlibatan tersebut juga sesuai dengan kegiatan kreatif partisipatif yang dilaporkan oleh Kusumawati et al., (2026) , yang menggabungkan pembelajaran, diskusi, dan kampanye kreatif untuk meningkatkan empati serta rasa tanggung jawab sosial. Meskipun bentuk dan situasi kegiatannya berbeda, kedua kegiatan tersebut tetap memberi kesempatan kepada peserta untuk terlibat dalam menyampaikan pesan sosial. Sebab itu, Galeri Edukasi bisa dianggap sebagai tempat di mana murid dapat berpartisipasi dengan menggabungkan kreativitas mereka pada isu-isu yang penting bagi kehidupan di sekolah.

Nilai Edukatif Dan Keberlanjutan Karya Poster

Nilai edukatif Galeri Edukasi tidak hanya terbatas pada tahap perlombaan saja. Poster karya pemenang dicetak dan dipasang di papan pengumuman sekolah, sehingga pesan yang telah dibuat oleh murid tetap bisa dilihat oleh seluruh warga sekolah setelah acara berakhir. Laili et al., (2026) menjelaskan bahwa poster merupakan media yang dekat dengan murid karena biasanya ditempel di dinding kelas atau papan informasi sekolah, serta berfungsi sebagai pengingat, bukan hanya sebagai hiasan akademis. (Srirahmawati et al., (2025) juga berpendapat bahwa poster yang ditempatkan di area strategis bisa berfungsi sebagai cara menyampaikan pesan melawan bullying, meski penggunaannya tetap memerlukan dukungan dari program pendidikan karakter yang lebih luas serta evaluasi yang terus dilakukan.

Dalam topik kebersihan lingkungan, Puja Afrianti et al., (2024) menjelaskan bahwa poster bisa menjadi alat komunikasi visual yang membantu meningkatkan kesadaran masyarakat dan mendorong tindakan yang baik terhadap lingkungan, seperti membuang sampah di tempatnya, menjaga kebersihan,

serta ikut serta dalam kegiatan yang mendorong perlindungan lingkungan. (Habib & Rajagukguk, 2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media poster memiliki kaitan positif dan berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku murid dalam menjaga kebersihan lingkungan. Kedua penelitian itu memperkuat alasan untuk memajang poster berisi tema lingkungan di papan pengumuman sebagai bentuk pengembangan lebih lanjut dari karya tersebut, meskipun perubahan sikap terkait kebersihan tidak diukur secara langsung dalam penelitian Galeri Edukasi.

Kerja yang berkelanjutan juga harus dipahami dengan baik berdasarkan hasil penilaian dari penelitian ini. Hindun Diana Rh & Winarsih., (2023) menggunakan tes pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman murid setelah mereka membuat e-poster, dan hasilnya menunjukkan peningkatan N-Gain sebesar 73,41% yang termasuk dalam kategori tinggi. Penelitian ini berbeda dari Galeri Edukasi karena alat ukur dalam penelitian ini menggunakan skala persepsi 1 sampai 3 tentang efektivitas media poster, bukan ujian pengetahuan. Karenanya, hasil peningkatan pemahaman dari penelitian Hindun dan Winarsih tidak bisa dibandingkan langsung dengan hasil dari Galeri Edukasi.

Dalam penelitian ini, rata-rata skor persepsi efektivitas media poster mengalami perubahan, dari 63,64 pada tahap awal menjadi 62,25 pada tahap akhir, sehingga terjadi penurunan sebesar 1,39 poin. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,435 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, tidak ada perbedaan yang secara statistik signifikan. Hasil tersebut tidak menghilangkan nilai edukatif dari kegiatan sebagai tempat untuk berkreativitas, berkomunikasi, dan berpartisipasi, tetapi menunjukkan bahwa nilai-nilai tersebut tidak bisa dibandingkan dengan bukti peningkatan pada konstruk yang diukur melalui instrumen. Evaluasi untuk kegiatan berikutnya bisa menggunakan alat yang lebih spesifik sesuai dengan tujuannya, contohnya seperti rubrik untuk mengukur kreativitas, tes mengenai pengetahuan tentang cyberbullying, atau cara mengukur perilaku yang peduli terhadap lingkungan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan “Galeri Edukasi” memberikan ruang bagi murid SMA Negeri 4 Samarinda untuk mengembangkan kreativitas melalui pembuatan poster digital dengan tema pencegahan cyberbullying dan kebersihan lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap 28 responden, rata-rata skor persepsi efektivitas media poster mengalami perubahan dari 63,64 pada pre-test menjadi 62,25 pada post-test, atau mengalami penurunan sebesar 1,39 poin. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,435 ($>0,05$), sehingga perubahan tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Kegiatan “Galeri Edukasi” juga melibatkan murid dalam beberapa tahapan, mulai dari menentukan gagasan dan tema, menyusun pesan, memilih unsur visual, hingga menghasilkan poster digital yang kemudian dipilih dan ditampilkan pada masing-masing sekolah. Karya poster yang dihasilkan memuat pesan edukatif mengenai pencegahan cyberbullying serta kebersihan lingkungan sekolah, sehingga selain menjadi wadah kreativitas, kegiatan ini menghasilkan media visual yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi di lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembuatan poster dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan edukatif yang memberikan kesempatan kepada murid untuk mengekspresikan kreativitas sekaligus menyampaikan pesan mengenai isu yang dekat dengan kehidupan mereka. Namun, berdasarkan hasil pengukuran kuantitatif, kegiatan ini belum menunjukkan perubahan yang signifikan pada aspek persepsi efektivitas media poster yang diukur. Oleh karena itu, kegiatan serupa selanjutnya dapat dikembangkan melalui instrumen evaluasi yang lebih sesuai dengan tujuan kegiatan, pendampingan yang lebih terarah, serta pemanfaatan karya poster secara berkelanjutan sebagai media informasi dan edukasi di lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada para murid yang telah berpartisipasi dan membantu selama proses penelitian, teman-teman yang telah memberikan dukungan dan kerja sama, Ibu Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses penelitian dan penulisan artikel, serta Bapak dan Ibu Guru yang telah membantu, memberikan informasi,

dan mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Aini, N., Prastiyono, H., & Imron, A. (2024a). Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 9.
- Antonius Ary Setyawan, Eva Desembrianita, Muhammad Hery Santoso, Syahril, & Rieneke Ryke Kalalo. (2025). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Meningkatkan Kemandirian Ekonomi Lokal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1494–1503. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1769>
- Asih, Y., Iswatiningsih, D., Zanni, L., & Ustadza, A. (2025a). *Poster Lingkungan Sebagai Media Pengembangan Literasi Persuasif dan Kreativitas Visual Siswa Kelas VI SD*.
- Campbell, D. T., & Johns, J. C. S. (1966). Experimental and quasi-experimental designs for research. In *Contemporary Psychology: A Journal of Reviews* (Vol. 29, Number 4). <https://doi.org/10.1037/022808>
- Creswell, J. W. (2012). Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. In *Writing Journal* (Vol. 2, Number 1).
- Etikan, I., Musa, S. A., & Department, R. S. A. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Habib, M., & Rajagukguk, K. P. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Media Poster terhadap Perilaku Siswa Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Di Sekolah Dasar*. 4(1). <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/>
- Hindun Diana Rh, & Winarsih. (2023). *Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X SMA Melalui Pembuatan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis Website Pada Materi Perubahan Lingkungan* (Vol. 12, Number 1).
- Kusumawati, A. J., Meylani, A. P., Sembiring, A. M., & Talitha, S. A. (2026). Literasi Sosial–Digital sebagai Upaya Pencegahan Bullying dan Penyalahgunaan Media Sosial pada Anak dan Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(2), 461–467. <https://doi.org/10.29303/jppm.v9i2.11557>
- Laili, N., Dwi Wicaksono, V., Dellarosa, M., Paksi, H. P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, I., & Surabaya, U. N. (2026). Eksplorasi Peran Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Media Poster Edukatif sebagai Media Pembelajaran Pencegahan Tindak Perundungan pada Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6), 1495–1507.
- Lestari, T., & Safitri², S. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya* (Vol. 3, Number 1).
- Mayang Sari, S., Riduan Harahap, M., & Ridwan, A. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Fiqih*.
- Ningsing, F. D., Nisa, A. F., & Bariyah, I. Q. (2024). Tpack Terintegrasi Tri N Berbantuan Media Poster Digital dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 7(2).
- Patriansah, M., Ilhaq, M., & Tiana, M. (2024). *Kegiatan Lomba Poster Sebagai Media Edukasi dan Kreativitas Siswa Dalam Ajang Olimpiade Sekolah PGRI Tingkat Nasional Ke-1 Di Kota Palembang*.
- Puja Afrianti, N., Adib Furqon, W., & Wulandari, A. (2024). *Pengaruh Poster Peduli Lingkungan Terhadap Perilaku Siswa Dalam Menjaga Lingkungan Sekolah* (Vol. 3, Number 2). <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi>
- Saragih, R., Amini, A. K., & Jannah, L. (2024). Literasi Digital Berbasis Sekolah Dalam Mencegah Tindakan Cyberbullying Pada Remaja. *CONTENT: Journal of Communication Studies*, 2(1), 31–38. <https://doi.org/10.32734/cjcs.v2i1.15500>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2010). Research methods for business. In *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (Vol. 44, Number 8).

- Sholikhah, M., A. F. R. D., Nugraha, R. A., & Untari, S. (2024). Pengenalan Teknologi Digital dan Etika Online melalui Posasi (Poster Edukasi) sebagai Upaya Pencegahan Cyberbullying di Kalangan Siswa Mts Ai-Ittihad. *Al-DYAS*, 4(1), 46–61.
<https://doi.org/10.58578/alldyas.v4i1.4084>
- Srirahmawati, I., Putra, A., Yapis Domp, S., & History, A. (2025). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Poster sebagai upaya pencegahan Bullying di Sekolah Dasar* ARTICLE INFO ABSTRAK. 2(1), 76–83.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2017). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*.