MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i4.6498

PEMANFAATAN POSTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK GENERASI Z

Utilization of Posters as a Creative Learning Medium for Generation Z

Raisa Adilla[1], Khairunnisa[2], Mardiana[3], Jasiah[4]
UIN Palangka Raya
raisaadilla5@gmail.com; khairunnisaanis2208@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 17, 2025	Jun 14, 2025	Jun 26, 2025	Jul 1, 2025

Abstract

Student learning interest, particularly among Generation Z, tends to be low due to teaching methods that are often unengaging and not fully aligned with the characteristics of a generation raised in a digital ecosystem. This generation demonstrates a strong preference for visual content, rapid access to digital information, and an independent, interactive learning style. This study aims to explore the use of posters as an innovative learning medium suited to the traits of Generation Z. A descriptive qualitative method was employed using a case study approach, based on a literature review from various relevant journals. The findings indicate that posters function not only as visual aids but also as creative media capable of linking students' learning needs with instructional goals. When used effectively, posters foster active student engagement and enhance material comprehension through visualization. The study concludes that teachers need to improve their competencies in designing innovative visual media that are relevant to technological advancements. The implications of these findings highlight the importance of supporting teachers in developing adaptive, visual-based learning strategies to address the educational challenges of the digital era.

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Media Utilization; Visual Learning Media; Poster; Generation Z; Innovative Learning

Abstrak: Minat belajar siswa, khususnya dari kalangan Generasi Z, cenderung rendah karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik mereka yang tumbuh dalam ekosistem digital. Generasi ini memiliki preferensi tinggi terhadap konten visual, kecepatan dalam mengakses informasi digital, serta gaya belajar yang mandiri dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan poster sebagai media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakter Generasi Z. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, berdasarkan telaah literatur dari berbagai jurnal relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa poster tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media kreatif yang mampu menghubungkan kebutuhan belajar siswa dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan poster yang tepat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan memperkuat pemahaman materi melalui visualisasi. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan bahwa guru perlu meningkatkan kompetensi dalam merancang media visual yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Implikasi dari temuan ini menunjukkan pentingnya dukungan terhadap guru dalam mengembangkan pembelajaran adaptif berbasis media visual untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media; Media Pembelajaran Visual; Poster; Generasi Z; Pembelajaran Inovatif

PENDAHULUAN

Generasi Z, yang tumbuh sebagai generasi yang akrab dengan teknologi sejak dini, menjalani kehidupan di era kemajuan teknologi yang sangat cepat. Mereka adalah individu yang lahir antara tahun 1995 dan 2010. tumbuh di era digital dan memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka terbiasa dengan informasi visual yang cepat, interaktif, dan menarik. Generasi Z cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan media visual, seperti video, infografis, dan aplikasi interaktif (Tuada & Raihani, 2025). Hal ini menuntut dunia pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan karakteristik generasi tersebut, khususnya dalam penyampaian materi pembelajaran. Sayangnya, metode pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan saat ini sering kali kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa generasi Z. Menurut Jasiah et.al dalam temuan penelitiannnya menyebutkan bahwa peendekatan multi-dimensi, yang menggabungkan pembelajaran berbasis proyek dan masalah, berbicara tentang kebutuhan kontemporer akan pendidkan holistic yang memelhara pemikiran kritis dan keterlibattan aktif akan berkontribusi pada pengetahuan dengan

menampilkan kemampuan beradaptasi dan efektivitas kurikulum merdeka dalam berbagai konteks.(Jasiah et al., 2024). Penerapan hanya satu jenis metode dalam pembelajaran sering kali membuat proses belajar mengajar terasa monoton. Situasi seperti ini jelas tidak memberikan manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa (Jasiah, 2006). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan baru yang mampu menjawab tantangan tersebut, salah satunya melalui pemanfaatan media visual seperti poster.

Melihat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran Generasi Z dengan media yang tersedia, peneliti mengusulkan eksplorasi mendalam tentang pemanfaatan poster tidak hanya sebagai alat penyampaian informasi statis, tetapi sebagai media pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan elemen visual, interaktivitas, dan teknologi sederhana. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) dan retensi memori siswa Generasi Z dalam proses belajar.

Penelitian sebelumya telah mengkaji penggunaan media visual dalam pembelajaran (Mayasari et al., 2021) menggunakan media berupa puzzle dan dari hasil analisis menunjukkan bahwa media visual sangat berpengaruh terhadap penigkatan motivasi siswa. Penelitian tentang poster cenderung terbatas pada desain grafis atau penerapannya seperti kampanye himbauan tanpa eksplorasi mendalam tentang potensinya sebagai media pembelajaran kreatif untuk generasi Z. Kesenjangan penelitian terletak pada kurangnya framework sistematis untuk mengembangkan poster sebagai media pembelajaran yang memenuhi karakteristik unik Generasi Z, seperti preferensi terhadap konten singkat tapi bermakna, integrasi teknologi, dan nilai kreativitas. Selain itu, evaluasi efektivitas poster yang memenuhi kriteria tersebut masih sangat terbatas dalam literatur.

Kajian ini menawarkan kebaruan dengan mengembangkan framework "Poster Pembelajaran Kreatif Generasi Z" (Gen-Z Creative Learning Poster Framework) yang mengintegrasikan teori pembelajaran visual (Mayer, 2021), prinsip desain untuk generasi Z (Turner, 2022), dan teori keterlibatan pembelajaran (Fredricks et al., 2019). Framework ini tidak hanya menekankan pada aspek estetika, tetapi juga pada dimensi interaktivitas, relevansi kontemporer, dan integrasi teknologi.

Dasar teori utama penelitian ini meliputi: (1) Teori Pembelajaran Multimedia yang menekankan pentingnya kombinasi teks dan visual untuk meningkatkan pemahaman, (2) Teori Generational Learning Styles tentang karakteristik unik Generasi Z dalam proses

belajar, dan (3) Teori Desain Instruksional yang menekankan pentingnya alignment antara media pembelajaran, tujuan instruksional, dan karakteristik pembelajar.

Poster merupakan media pembelajaran yang bersifat visual, komunikatif, dan kreatif. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara singkat dan padat, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam mengekspresikan gagasan mereka. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa media poster terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa dalam Kegiatan belajar dan mengajar. Contohnya adalah, penelitian oleh (Anindya et al., 2023) Penggunaan media poster terbukti sangat ampuh untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif siswa kelas III. Hal ini terlihat dari peningkatan drastis pada ketuntasan belajar siswa, dari hanya 25% siswa yang tuntas di siklus pertama menjadi 100% tuntas di siklus kedua. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa poster dapat memvisualisasikan ide-ide, menarik perhatian siswa, dan menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, poster efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis dan literasi dasar siswa. Sementara itu, (Aini et al., 2024) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva dalam pembuatan poster digital dapat memacu daya cipta dan minat belajar siswa.

Namun demikian, meskipun pemanfaatan poster dalam pembelajaran telah mendapat perhatian, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji penerapannya secara mendalam dalam konteks generasi z, terutama di era digital seperti sekarang. Padahal, pemanfaatan poster digital sangat relevan dengan gaya belajar gen z yang cenderung lebih visual, cepat, dan berbasis teknologi. Kurangnya kajian ini menunjukkan adanya celah yang penting untuk diteliti lebih lanjut, terutama dalam rangka mencari solusi pembelajaran yang adaptif dan inovatif di era modern.

Berdasarkan uraian di atas, dengan memahami potensi dan efektivitas media poster dalam konteks pembelajaran masa kini, maka temuan dalam penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang relevan terhadap inovasi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan bermakna.

Dari latar belakang permasalahan tersebut, peneliti mengangkat judul "Pemanfaatan Poster Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Untuk Generasi Z." Penelitian ini menjadi penting karena bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana poster dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan generasi milenial.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian ini akan menjawab tentang penggunaan poster sebagai alat pembelajaran yang inovatif untuk Generasi Z, bertujuan untuk memberikan pemahaman dan saran bagi para pengajar dalam merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri dan kebutuhan siswa di era digital masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan media poster dalam proses belajar mengajar, serta untuk menggali pandangan guru dan siswa terkait efektivitas poster sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Desain penelitian ini didasarkan pada pendenkatan studi kasus yang berfokus pada sebuah sekolah mnengah atas (SMA) di wilayah kota. Tujuannya yaitu untuk menelusuri pemanfaatan media poster dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru yang memanfaatkan media poster dalam pembelajaran dan siswa kelas 12 IPS. Teknik pemilihan partisipan menggunakan purposive sampling, yaitu memilih informan yang memiliki pengalaman langsung dan relevan dengan konteks penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara yang melibatkan partisipasi siswa dan guru dari sejumlah sekolah menengah atas yang telah mengintegrasikan media poster dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada kemampuannya dalam memahami dinamika pembelajaran secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks, sejalan dengan karakteristik generasi yang menjadi fokus kajian.

Observasi dilakukan dalam ruang-ruang kelas yang telah memanfaatkan media poster untuk menjelaskan materi pelajaran. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk menggali pandangan siswa mengenai seberapa efektif poster dalam membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan. Terakhir adalah dokumentasi yaitu poster hasil karya dari siswa.

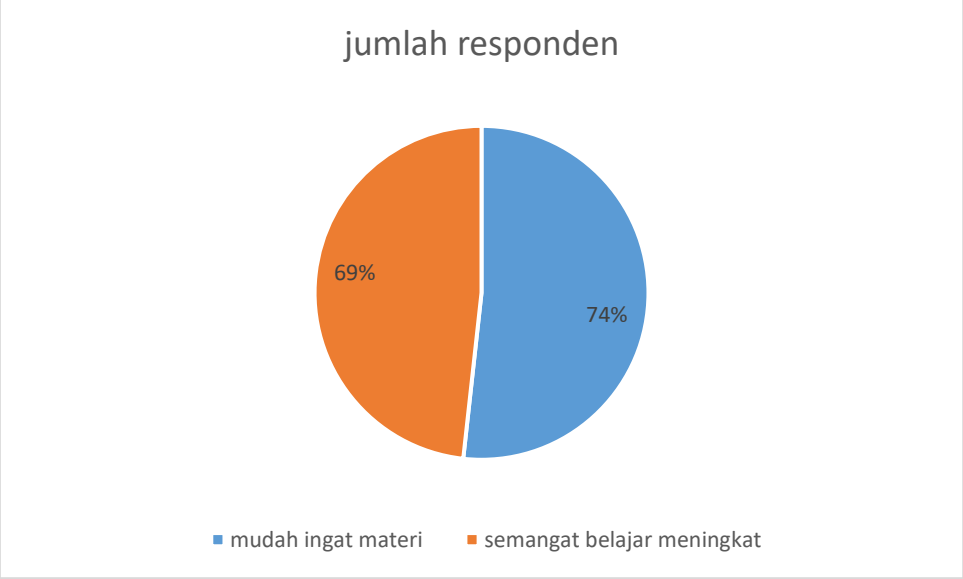
Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive (purposive sampling), yakni sekolah-sekolah yang aktif menggunakan media visual sebagai bagian dari strategi pedagogis. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan metode tematik, yang mencakup

penyederhanaan data, pemaparan hasil, serta perumusan kesimpulan. Uji validitas dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode guna meningkatkan akurasi dan kredibilitas penelitian. Adapun instrumen yang digunakan penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumetasi.

Penelitian ini dilakukan selama periode tiga bulan, yakni dari Februari hingga April 2025. Tahapan kegiatan mencakup proses perizinan, pengumpulan dan analisis data, hingga penyusunan laporan akhir.

HASIL

Data penelitian menunjukkan bahwa mayoritas partisipan merasa lebih fokus dan tertarik pada materi berkat penggunaan poster. Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa karakteristik visual poster seperti warna, ilustrasi, dan desain, sangat sesuai dengan kecenderungan belajar visual yang kuat pada Generasi Z. Poster yang memadukan warna cerah, ilustrasi, dan kata kunci terbukti memperkuat daya serap materi Partisipan merasa poster mempermudah mereka memahami inti materi.



Gambar 1. Diagram hasil stelah menggunakan poster

Sebanyak 74% responden juga menyatakan informasi visual lebih mudah diingat dibanding teks yang panjang. Keterlibatan dalam pembuatan poster ternyata meningkatkan semangat belajar pada 69% siswa. Mereka merasa senang bisa mengekspresikan sisi kreatifnya dan pada saat yang sama tetap mendapatkan pemahaman materi pelajaran. Meskipun

bermanfaat, ada 24% siswa merasa poster kurang efektif tanpa penjelasan lisan dari guru. Mereka berpendapat bahwa beberapa konsep yang rumit sulit dipahami sepenuhnya hanya dengan melihat poster.

Hasil dari temuan penelitian ini mendapat berbagai respon dari partisipan dengan mengisi angket pemanfaatan poster dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tabel yang menyajikan data penelitian.

Tabel 1. Data respon partisipan

Kriteria keterlibatan	Persentase (%)
Sangat tertarik	**40 %**
Tertarik	**35 %**
Netral	**15 %**
Tidak tertarik	**10 %**

Pengambilan data yang lain yaitu melalui wawancara dengan siswa. Wawancara dilakukan dengan salah satu siswa kelas XII SMA Negeri 4 bernama berinisial RA. Dalam wawancara tersebut, RA membagikan pengalamannya tentang penggunaan poster dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menurut RA, pembelajaran menggunakan media poster terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan guru. Ia mengaku lebih mudah memahami materi jika disertai dengan gambar, warna, dan kata-kata kunci yang ditampilkan dalam bentuk poster.

"Kalau ada poster, saya jadi lebih cepat paham. Misalnya waktu belajar tentang pencemaran lingkungan, saya bisa langsung ingat karena ada gambar dan poin-poin pentingnya. Jadi nggak harus baca buku tebal," ujar RA.

RA pernah ditugaskan membuat poster IPS bersama kelompoknya, yang membuatnya sangat antusias. Ia senang bisa berkreasi lewat gambar, warna, dan tata letak poster, serta belajar bekerja sama dalam tim. Ketika ditanya apakah poster membantu dalam mengingat materi untuk ulangan, RA menjawab dengan yakin, *"Iya, sangat membantu. Soalnya saya bisa ingat gambar dan isi posternya pas ulangan. Kayak langsung terbayang."*

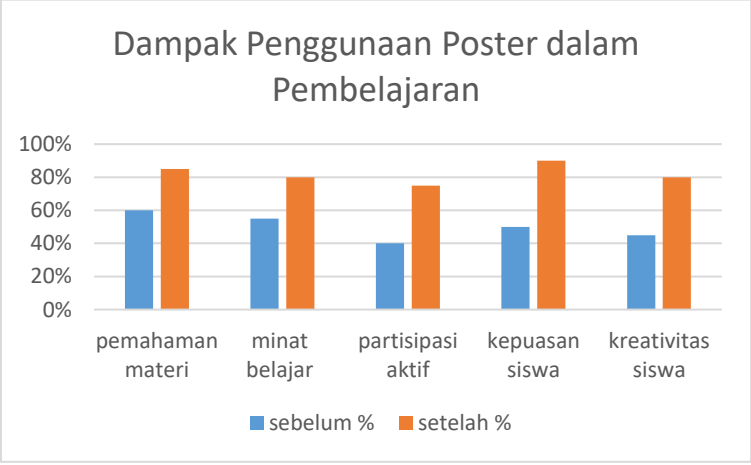
Namun, RA juga menyebutkan ada sedikit kesulitan, terutama bagi teman-temannya yang kurang bisa menggambar atau mendesain. Tapi guru biasanya memperbolehkan membuat poster secara digital atau menggunakan template yang sudah ada, sehingga tetap bisa mengikuti. Bagi RA dan teman-teman seusianya, media poster sangat cocok karena tidak hanya membuat belajar menjadi lebih seru, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kreatif

dan berkomunikasi secara visual. Ia berharap lebih banyak tugas-tugas belajar yang dikemas dalam bentuk proyek kreatif seperti membuat poster atau infografis.

Wawancara ini menunjukkan bahwa dari perspektif siswa, poster tidak hanya berfungsi sebagai media belajar visual, tetapi juga sebagai sarana pengembangan diri dalam aspek kreativitas, kolaborasi, dan pemahaman materi. Hal ini membuktikan bahwa poster merupakan salah satu media yang efektif dan relevan bagi generasi pelajar masa kini.

Sementara itu, 64 % peserta menyatakan bahwa mereka tidak dapat mengevaluasi atau memahami poster secara efektif tanpa bimbingan dari guru. Dalam wawancara yang dilakukan dengan Ibu SN, seorang guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMA Negeri 4, beliau menyampaikan pandangannya mengenai pemanfaatan poster sebagai media pembelajaran kreatif yang relevan untuk Generasi Z. Menurutnya, poster adalah salah satu media visual yang sangat efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa poster bukan hanya alat bantu visual, melainkan juga media pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan berpikir kritis hal yang sangat dibutuhkan oleh Generasi Z di era digital saat ini.

Penelitian menunjukkan bahwa generasi Z lebih tertarik pada metode pembelajaran yang menggunakan visual seperti poster daripada metode tradisional yang lebih tekstual, yang sejalan dengan gaya belajar mereka (Mustika Wanda, 2024).



Gambar 2. Dampak Penggunaan Poster dalam Pembelajaran

Hal ini menunjukkan bahwa poster lebih efektif jika digunakan sebagai alat bantu pendidikan yang dijelaskan melalui bahasa tertulis daripada sebagai alat utama untuk menjelaskan materi. Sebagian kecil siswa merasa poster terlalu padat informasinya, atau sulit

dipahami bila desainnya tidak proporsional atau terlalu ramai. Hal ini menunjukkan pentingnya desain yang seimbang antara teks dan visual.





Gambar 3. Poster Materi Riba **Gambar 4.** Poster Menjauhi Riba

Poster di atas merupakan hasil karya kreatif siswa yang menggambarkan berbagai isu yang mereka ketahui di lingkungan sekitar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Susanto dan Radiallahuanha menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media poster dalam pembelajaran tematiknya memperoleh nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakannya. Penggunaan poster dalam proses pengajaran terbukti efektif dalam mendorong peningkatan kreativitas siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran secara lebih menyeluruh (Susanto & Radiallahunha, 2021)

Ketika siswa berpartisipasi aktif ikutdalam proses pembelajaran, mereka tidak hanya menerima informasi secara aktif tetapi juga didorong untuk memahaminya .dalam proses pembelajaran. Lebih dari itu, partisipasi aktif dalam kerja kelompok, diskusi, dan interaksi sosial membantu siswa belajar satu sama lain, menghormati orang lain, dan berkomunikasi secara efektif. ini meningkatkan keterampilan sosial yang sangat penting dalam membina hubungan dan memberikan kontribusi kepada masyarakat .

PEMBAHASAN

Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan poster sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa. Banyak siswa melaporkan bahwa materi yang disajikan dalam bentuk poster lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, poster juga berhasil meningkatkan minat belajar siswa berkat desain yang

menarik dan informasi yang disampaikan secara ringkas. Pemanfaatan poster dalam proses pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan ketertarikan dan pengertian siswa terhadap materi yang diajarkan. Respon partisipan, seperti melalui angket dan wawancara, menegaskan bahwa poster mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh (Anjarwati, 2024) menunjukkan bahwa e-poster yang dirancang dengan aplikasi Canva dan diunggah ke blog dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran biologi di MA Sabilul Muttaqien. Poster tersebut mendapat penilaian sangat layak dari ahli materi dan media, serta respons positif dari siswa dan guru. Para guru mencatat bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan siswa lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi ketika poster digunakan. Penggunaan warna, gambar, dan teks singkat pada poster turut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu juga, (Sari et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan media poster dalam pembelajaran fiqih dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media poster, yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mereka.

Menurut Amir, minat belajar adalah perhatian, kesukaan dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar yang ditentukan oleh antusiasme, peran serta aktif, dan kesadaran siswa, yang akan sangat penting bagi proses pendidikan yang tinggi akan menunjukkan perubahan positif perubahan di dalamdalam diri siswa, seperti sikap, kebiasaan, pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar berhasil. Diri siswa, seperti sikap, kebiasaan, pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar yang sukses. Poster menyederhanakan konsep abstrak melalui kombinasi elemen grafis dan teks singkat yang membantu otak siswa dalam proses decoding visual dan kognitif.

Salah satu factor yang menghambat pembelajaran adalah penggunaan metode pengajaranmetode pengajaran yang kurang menarik dan kurang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini .yang tidak menarikdan tidak terlalu relevan dengan keadaan kemajuan teknologi saat ini. Di era digital yang terus berkembang terus berkembang, siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari- hari. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk menggunakan teknologi pendidikan yang tepat dan memotivasi siswa., hal ini dapat mengakibatkan kelesuan siswa selama proses belajar mengajar dan memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar (Riski, 2025).

Menurut Djamarah , cara terbaik untuk meningkatkan motivasi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan motivasi yang sudah ada dalam siswa .untuk belajar adalah dengan menggunakan motivasi yang sudah ada dalam diri siswa . tersebutmotivasi kemudian diubah menjadi dorongan baru yang lebih kuat. Strategi menjelaskan hubungan antara materi baru dan pengetahuan atau pengalaman belajar sebelumnya , sekaligus menekankan pentingnya materi tersebut bagi waktu siswa. Selain itu, motivasi siswa untuk belajar juga dapat diperkuat dengan mengaitkan materi tersebut dengan apa yang telah mereka ketahui atau pahami . motivasi belajar juga dapat diperkuat dengan menghubungkan materi dengan apa yang telah mereka ketahui atau pahami (Khair & Hidayati, 2025).

Hasil survei dalam penelitian ini menegaskan bahwa mayoritas siswa merasa lebih mudah memahami poin-poin penting materi setelah melihat poster edukatif.

Dalam penelitian ini, observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan poster dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa. Sebelum penggunaan poster, siswa sering kali merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran, dengan banyak yang mengaku bahwa metode pengajaran tradisional membuat mereka cepat bosan. Namun, setelah penerapan poster, mereka melaporkan bahwa informasi disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Generasi Z cenderung menyukai media visual dan cepat dalam mengakses informasi digital. Susanto & Radiallahunha, 2021 menunjukkan bahwa media poster efektif meningkatkan kreativitas dan pemahaman, sedangkan Saputra et al., 2024 menguatkan bahwa visualisasi memotivasi belajar dan mengembangkan keterampilan. Penelitian Anindya et al. juga memperlihatkan bahwa poster memudahkan proses belajar aktif dan menyenangkan serta meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif. Pendekatan desain visual yang sesuai dengan karakteristik visualisasi dan teknologi digital sangatlah relevan, sebagaimana dijelaskan oleh Wantika & Ahmadi, 2024. Ini konsisten dengan teori Mayer (2021) dan Turner (2022), yang menekankan pentingnya aspek estetika, interaksi, dan teknologi dalam media pembelajaran. Kurikulum yang digunakan sekarang adalah kurkulum merdeka. Penekanan kurikulum merdeka pada otonomi dan metode pengajaran yang beragam sejalan dengan tren pendidikan global yang mengutamakan pembelajaran dan kreativitas yang berpusat pada siswa (Usanto, 2022). Generasi ini cenderung lebih menyukai pembelajaran yang visual dan interaktif, sehingga poster bisa menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Siswa menyatakan bahwa visualisasi yang terdapat pada poster membantu mereka mengingat konsep-konsep penting. Misalnya, ketika belajar tentang ekosistem, poster yang menggambarkan hubungan antar makhluk hidup membuat mereka lebih memahami interaksi dalam lingkungan. Dalam hal ini, sekolah sebagai lingkungan belajar berperan dalam memberdayakan sikap, karena dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi dan transfer pengetahuan dan nilai.(Jasiah et al., 2023) Selaras dengan pernyataan (Johanes et al., 2024) mengenai penggunaan poster untuk pembelajaran etika berinternet, di mana siswa diajarkan menggunakan platform Canva untuk mendesain poster yang relevan dengan tema pelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Minat belajar siswa juga meningkat. Banyak siswa yang sebelumnya tidak berpartisipasi aktif dalam diskusi, kini merasa lebih terdorong untuk berkontribusi. Mereka menyebutkan bahwa poster yang berwarna-warni dan informatif membuat mereka lebih bersemangat untuk berbagi pendapat dan bertanya. Poster bisa digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa. Media pembelajaran berbasis poster dapat dirancang untuk menarik minat generasi Z, yang cenderung lebih fokus pada aspek estetika dan kemampuan interaktif dalam pembelajaran.(Lestari et al., 2023). Dalam konteks Generasi Z, yang dikenal sangat akrab dengan teknologi dan media visual, penggunaan poster semakin relevan, meskipun ada juga perdebatan mengenai efektivitas berbagai media pembelajaran (Nismeta Rotua Mendrofa & Aprilia, 2023).

Kepuasan siswa terhadap pengalaman belajar juga sangat tinggi. Mereka merasa bahwa pembelajaran yang menggunakan poster memberi mereka kebebasan untuk berkreasi, terutama saat mereka dilibatkan dalam membuat poster sendiri. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kreatif, tetapi juga membangun kerja sama antar teman sekelas. Poster, baik dalam bentuk cetak maupun digital, merupakan media pembelajaran yang efektif dan mudah diakses. Ssebagai contoh pada mata pelajaran IPS, penggunaan poster telah terbukti menunjang pemahaman dan minat belajar siswa.(Firmansyah et al., 2024) Selain itu, pelatihan pembuatan poster digital bagi guru menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan kreativitas pengajar dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rahmadi et al., 2024).

Salah satu manfaat utama dari media poster adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual yang menarik. Pemanfaatan poster sebagai media

pembelajaran efektif meningkatkan perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar lebih giat. Poster memberikan gambaran visual yang kaya, yang dapat mendukung pemahaman konsep kompleks, baik dalam konteks pendidikan formal maupun non-formal.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa poster sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman dan minat siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan poster memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga mereka merasa lebih puas dan termotivasi. Dengan demikian, poster terbukti menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran bagi generasi Z.

(Resti et al., 2024) Kriteria pemilihan media pembelajaran untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya harus memperhatikan atau berpedoman pada kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan tujuan pendidikan

   Pemilihan pilihanbahan ajar hendaknya didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan .bahan ajarharus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. untuk disintesiskan, sehingga materi yang disampaikan jelas memberikan kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar .
2. Kandungan materi pembelajaran

   meliputi fakta, konsep, prinsip , dan generalisasi memerlukan dukungan media agar lebih mudah dipahami siswa . Media membantu membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret.
3. Kemudahan Akses sehubungan dengan Bahan

   Gunakan dengansehubungan dengan Bahan Materi ajar yang digunakan mudah dipahami dan dapat diakses oleh instruktur selama proses pengajaran yang panjang. misalnya, media grafis seringkali dapat dibuat secara diam-diam, dengan biaya yang terjangkau , dan mudah digunakan oleh para guru.
4. Keahlian guru

   Apapun jenis medianya media, yang terpenting adalah kemampuan guru untuk menggunakannya secara efektif dalam proses pengajaran. Teknologi canggih seperti sebagaiproyektor, komputer, atau perangkat lainnya belum tentu menunjukkan apa yang akan terjadi jika guru tidak mampu memanfaatkannya untuk meningkatkan standar pengajaran .

5. Tersedia waktu untuk menggunakannya

   Media ini dapat bermanfaat bagi siswa pada saat proses pengajaran.

6. Menyesuaikan tingkat berpikir siswa

   Pemilihan bahan ajar harus sesuai dengan tingkat pemahaman kognitif siswa sehingga siswa dapat memahaminya. Misalnya Misalnya menyajikan data, angka angka atau rasiografik grafikkepada siswa di sekolah dasar dalam format persentase tidak akan efektif .kepada siswa di sekolah dasar dalam format persentase tidak akan efektif . Format visual yang lebih baik bagi mereka adalah poster atau gambar .mereka akan berupa poster atau gambar .

   Penggunaan poster sebagai alat pembelajaran yang kreatif sangat relevan bagi generasi Z, yang dikenal akan minat mereka terhadap gambar dan bentuk informasi yang menarik. Berdasarkan data persentase, tingkat kreativitas siswa mencapai angka 80%. Itu artinya bahwa siswa menyukai visualisasi dan mengembangkan keterampilannya dalam belajar. Dalam dunia pendidikan, poster tidak hanya berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai wadah untuk memfasilitasi kreativitas dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, poster tidak hanya berfungsi sebagai alat informasi tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang kreativitas siswa. Pembelajaran yang berbasis poster memberikan cara baru yang inovatif untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dicerna oleh generasi muda.(Mustika Wanda, 2024)

   Poster sebagai media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan kolaborasi siswa, karena mereka umumnya bekerja secara berkelompok, saling bertukar ide, serta berdiskusi mengenai konten dan desain poster yang dibuat. Dengan demikian, pembuatan poster dapat menjadi salah satu bentuk strategi pembelajaran aktif yang mengintegrasikan prinsip konstruktivisme, kolaborasi, relevansi, dan pemecahan masalah yang diuraikan dalam artikel ini, sehingga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa (Kasi, 2022)

   Media visual seperti poster memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama dalam pembelajaran yang bersifat konseptual atau abstrak. Selain itu, penggunaan poster dalam pembelajaran juga mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan menghubungkan informasi visual dengan konteks materi pelajaran.

Kegiatan seperti lomba desain poster di sekolah tidak hanya memberikan ruang bagi kreativitas siswa, tetapi juga mendorong rasa empati dan kepedulian terhadap masalah sosial. Poster sebagai sarana komunikasi visual memberi kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan gagasan mereka dengan cara yang kreatif dan bekerjasama. Penelitian oleh (Patriansah et al., 2021) menunjukkan bahwa kegiatan lomba poster dapat menumbuhkan rasa simpati dan empati siswa terhadap permasalahan yang terjadi di masyarakat.

Implikasi temuan ini mengisyaratkan pentingnya pendidik menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan karakteristik siswa saat ini. Poster menjadi media alternatif yang strategis untuk Generasi Z yang memiliki rentang perhatian pendek dan ketertarikan kuat pada informasi visual Guru tidak lagi hanya menggunakan poster sebagai hiasan dinding, tetapi sebagai bagian integral dalam strategi penyampaian materi. Bagi perancang kurikulum dan pimpinan sekolah, integrasi metode visual serta pemanfaatan teknologi perlu dijadikan pertimbangan strategis dalam merancang pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif

Poster yang efektif harus mengikuti prinsip desain visual seperti kontras warna, keseimbangan elemen, tipografi jelas, serta isi yang padat dan bermakna. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, keterlibatan siswa pun meningkat ketika mereka dilibatkan dalam proses pembuatan poster sendiri. Poster juga dapat diintegrasikan dengan teknologi seperti Canva, Flipbook, atau media sosial untuk memperluas jangkauan dan relevansinya dalam pembelajaran digital

Walaupun hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media poster dapat meningkatkan minat, kreativitas, dan pemahaman siswa Generasi Z dalam proses pembelajaran, tetap ada sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, karena penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif berbentuk studi kasus, maka temuan yang dihasilkan belum dapat digeneralisasi secara menyeluruh ke berbagai konteks atau jenjang pendidikan lainnya. Kedua, data yang dikumpulkan hanya mencakup siswa dari kelas tertentu dan dalam periode waktu terbatas, sehingga belum dapat menunjukkan pengaruh jangka panjang dari penggunaan media poster dalam proses pembelajaran. Ketiga, evaluasi terhadap desain poster serta pemanfaatan media digital seperti Canva masih memerlukan penelitian lanjutan untuk mengetahui komponen mana yang paling berperan dalam

meningkatkan hasil belajar. Terakhir, adanya unsur subjektivitas dari peserta didik, serta penilaian dari guru dan peneliti, menjadi tantangan tersendiri dalam mengevaluasi efektivitas media ini secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan menggunakan pendekatan kuantitatif sangat diperlukan untuk memperkuat hasil yang diperoleh.

KESIMPULAN

Artikel ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media poster dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, kreativitas, dan pemahaman siswa generasi Z. Poster yang dirancang dengan elemen visual menarik seperti warna mencolok, ilustrasi, dan kata kunci terbukti membantu siswa dalam mengingat dan memahami pelajaran. Selain itu, proses pembuatan poster secara aktif meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa, meskipun beberapa siswa merasa perlu adanya penjelasan dari guru agar konsep yang rumit lebih mudah dimengerti. Artikel ini juga menekankan bahwa poster dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik visual dan teknologi digital yang disukai oleh generasi Z.

Artikel ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang memanfaatkan media visual yang sesuai dengan ciri-ciri generasi milenial, terutama generasi Z. Hasil penelitian ini menekankan signifikansi penggunaan poster sebagai sarana pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Selain itu, artikel ini memperluas literatur mengenai penggabungan teknologi visual dan elemen estetika dalam media pembelajaran serta menunjukkan relevansinya dalam konteks kurikulum merdeka yang menekankan kemandirian belajar dan kreativitas siswa.

Untuk penelitian yang akan datang disarankan untuk memperluas jumlah sampel dan konteks penelitian agar dapat menghasilkan temuan yang lebih mudah digeneralisasi. Selain itu, perlu dilakukan penelitian jangka panjang untuk memahami dampak penggunaan media poster dalam proses pembelajaran. Penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi desain poster yang lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital dan interaktif seperti augmented reality atau multimedia agar dapat lebih memenuhi kebutuhan dan karakteristik belajar visual siswa generasi Z.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., Prastiyono, H., Imron, A., Studi, P., Pendidikan, S., Ilmu, F., & Politik, I. (2024). *Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik*. *4*(3), 105–113. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/61607

Anindya, K., Malawi, I., & Jatmikawati, M. (2023). Media Poster untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 666–672. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4509

Anjarwati, S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-POSTER BERBASIS WEBLOG PADA MATERI VIRUS KELAS X MA SABILUL MUTTAQIEN* [Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung]. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/10024

Firmansyah, M. H., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Analisis Penggunaan Poster sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *1*(2), 3331–3337. https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/371

Jasiah. (2006). *Pengantar Strategi Belajar Mengajar*. ByaktaCendikia.

Jasiah, Mazrur, Hartati, Z., Rahman, A., Kibtiyah, M., Liadi, F., & Fahmi. (2024). Islamic Teachers' Implementation of the Merdeka Curriculum in Senior High Schools: A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *23*(4), 394–408. https://doi.org/10.26803/ijlter.23.4.21

Jasiah, Nofirman, Shobri, M., & Prayoga, D. (2023). HOW IS THE DIGITAL-BASED ECOLOGICAL COMPETENCE ASSESSMENT IN UNIVERSITY. *Community Practitioner*, *20*(9), 49–58. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8337593

Johanes, V. G., Tirajoh, M., Damanik, D. R. A., Dew, M. M., & Pritalia, G. L. (2024). Implementasi Pembelajaran Etika Berinternet Menggunakan Media Pembelajaran Kreatif di SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu. *GIAT : Teknologi Untuk Masyarakat*, *3*(1), 38–49. https://doi.org/10.24002/giat.v3i1.9143

Kasi, R. (2022). *Pembelajaran Aktif : Mendorong Partisipasi Siswa*. https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/f6d7x

Khair, M., & Hidayati, N. A. (2025). *Membangun Minat Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi dan Metode Modul Ajar yang Kreatif*. *2*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i1.278

Lestari, M. W., Rahmadhani, I. N., Huda, M., Na'im, H., Kusuma, R. A., & Munahefi, D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Literasi dan Numerasi di SDN 3 Krakitan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, *3*, 88–97. https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.88

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 173–179. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303

Mayer, R. E. (2021). *The Cambridge Handbok of Multimedia Learning*. Pers Universitas Cambridge. https://www.cambridge.org/core/books/cambridge-handbook-of-multimedia-learning/C1C0B00FE70DC11AFDC1F9E1782B5B77

Mustika Wanda, E. (2024). Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Pergaulan

Sosial Di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jurnal Sosial Teknologi*, *3*(12), 1035–1042. https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i12.1078

Nismeta Rotua Mendrofa, C., & Aprilia, N. (2023). Pemanfaatan Media Sosial oleh Generasi Z sebagai Media Pembelajaran (Utilization of Social Media By Generation Z As A Learning Medium). *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, *2*(1), 23–35. https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i1.22874

Patriansah, M., Ilhaq, M., & Tiana, M. (2021). Kegiatan Lomba Poster Sebagai Media Edukasi dan Kreativitas Siswa Dalam Ajang Olimpiade Sekolah PGRI Tingkat Nasional Ke-1 Di Kota Palembang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *2*(2), 201–214. https://doi.org/https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.10187

Rahmadi, D., Budi, Y., Santosa, P., & Irawan, H. (2024). *PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER DIGITAL BAGI PENDIDIK DI SMP peserta didik . Dengan demikian pelatihan pembuatan media pembelajaran poster digital dalam pembelajaran daring untuk pendidik di SMP Budaya Kota Jakrta Timur menjadi salah satu re*. *3*(1), 101–106. https://www.jurnal.prismasejahtera.com/index.php/darmacendekia/article/view/100

Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR Resti Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Rizka Annisa Wati Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Salamun Ma ' Arif Universitas Sriwijaya , Palembang*. *8*(3), 1145–1157. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563

Riski, M. (2025). *Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web Lumio dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Al- Qur ' an Hadits Kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya*. *03*(02), 724–734. https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/634

Saputra, M. D., Ningtyas, S. I., & Miranda, M. (2024). *PERANCANGAN POSTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK SMK HUTAMA BEKASI*. *3*, 1–6.

Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Insiru PAI*, *7*(2), 438–449. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/ansiru.v7i2.16903

Susanto, A., & Radiallahunha, D. (2021). *Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik*. *2*(September), 101–106. https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.10187

Tuada, N. J., & Raihani, N. P. (2025). *Generasi Z , Tantangan dan Peluang Bagi Pendidikan*. *5*. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendekia.v5i1.3517

Usanto, S. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Cakrawala Repositori IMWI*, *5*(2), 495. https://doi.org/https://www.cakrawala.imwi.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/142

Wantika, & Ahmadi, A. (2024). The Application Of The PJBL Model To Determine The Advantages Of Canva As A Junior High School Poster Learning Medium Penerapan Model PJBL Untuk Mengetahui Keunggulan Canva Sebagai Media Pembelajaran Poster Tingkat SMP. *KOPULA : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, *6*(2), 96–110. https://doi.org/10.29303/kopula.v6i2.5368