

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP
HASIL MENULIS IKLAN POSTER DI SMP NASIONAL SARIPUTRA JAMBI**

Ergusrinia Priska Edy Johan¹,
Universitas Jambi
ergusriniapriskaa@gmail.com

Rustam²,
Universitas Jambi
rustam@unja.ac.id

Albertus Sinaga³
Universitas Jambi
albertussinaga@unja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *canva* terhadap hasil menulis iklan poster siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *quasi eksperimental* dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa SMP Nasional Sariputra Jambi. Sampel yang digunakan yaitu kelas VIII A dan VIII B. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes. Dalam penelitian ini teknik analisis datanya menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Hipotesis. Dalam penelitian ini penghitungan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, dengan pengolahan menggunakan program SPSS statistic 25 dengan $\text{sig} > 0,05$. Untuk menghitung homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan rumus *Lavene Statistic* pada program SPSS statistic 25 dengan nilai $\text{sig} > 0,05$. Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah perbandingan dua variable bebas (uji-t). Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui, bahwa hasil menulis iklan poster siswa menggunakan aplikasi *canva* berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan taraf $\text{sig} < 0,05$, dan hasil karya yang telah di kerjakan siswa menggunakan aplikasi *canva* dapat menjadi portofolio digital.

Kata Kunci : *Canva*, Hasil Belajar, Iklan Poster

A. PENDAHULUAN

Persaingan yang terjadi pada era globalisasi sekarang ini menumbuhkan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia, pendidikan salah satunya. Bagi pemerintah hal ini dapat menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu system pendidikan, sedangkan bagi guru hal ini menjadi tantangan untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam sistem pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat lebih berkualitas, bermakna dan menyenangkan (Rusman, 2013). Guru perlu mengikuti perkembangan teknologi, begitu juga dengan peserta didik

yang perlu belajar sesuai dengan zamannya. Hal inilah yang menjadikan media pembelajaran sebagai alat yang dapat digunakan dalam melawan tantangan teknologi tersebut.

Menurut Pelangi (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah. Aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. *Canva* adalah aplikasi *online* yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat. Aplikasi *canva* sangat menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian materi yang menarik.

Aplikasi bernama *canva* merupakan salah satu aplikasi yang mengusung tema visual dan bisa juga audio visual. Aplikasi ini dipublikasikan pada tahun 2012 dan pernah menjadi trend di tahun 2018 hingga sekarang. Aplikasi ini sangat praktis digunakan untuk membuat halaman cover, poster, undangan dan sejenisnya. *Canva* adalah aplikasi desain grafis menjembatani pengguna untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara *online*. Saat ini *canva* dapat diakses melalui aplikasi yang bisa diunduh dalam gawai kita dan bisa diakses melalui *web* resminya.

Canva didirikan di Sydney, Australia oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht dan Cameron Adams pada 1 Januari 2012. *Canva* terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar. Pada layanan berbayar, *canva* menyediakan *canva pro* dan *canva for enterprise*. Selain itu, pengguna juga bisa membayar produk secara fisik untuk dicetak dan dikirimkan. *Canva* merupakan sebuah *tools* untuk desain grafis yang membuat pengguna dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, *pamphlet*, brosur, grafik infografis, spanduk, penanda buku, buletin, poster, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Menurut Rammatullah, dkk (2020) aplikasi *canva* yang digunakan dalam mendesain konten materi dengan

menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan baik. Dengan demikian aplikasi *canva* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian Nut Mila, dkk (2021) berdasarkan hasil respon dan tanggapan mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNM 2020 terhadap media pembelajaran *canva* pada masa pandemi hasil penilaiannya melampaui terhadap media pembelajaran *canva* dengan rata-rata presentase skor sebesar 73,8%, dimana hasil ini dapat dikategorikan baik dan sangat direkomendasikan untuk digunakan.

Di era yang serba menggunakan teknologi, terutama pada masa pandemi Covid-19 ini. Penggunaan aplikasi *canva* dapat dijadikan sebagai media untuk menciptakan suasana belajar yang baru, tidak membosankan, serta peserta didik dapat mempunyai keterampilan yang diharapkan abad 21, abad dimana dunia berkembang dengan cepat dan dinamis, yang diistilahkan menjadi 4C yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, and Creativity And Innovation*. Juga dalam pembelajaran menerapkan *Higher Order Of Thinking Skill (HOTS)* yaitu dalam pembelajaran memberikan pelatihan yang melatih kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif yang merupakan kemampuan tingkat tinggi sehingga diharapkan peserta didik dapat bersaing dalam kancah internasional.

Penggunaan aplikasi *canva* direkomendasikan peneliti agar pembelajaran teks iklan tidak terlalu monoton dan biasa saja karena peserta didik biasanya hanya menyajikan iklan poster dalam buku tulis. Penggunaan *canva* hasil iklan poster yang dibuat oleh peserta didik tersaji dalam produk digital. Produk tersebut dapat dibagikan dalam media sosial dan pemberitahuan terkait isi produk yang ingin disampaikan dapat dilihat oleh orang banyak. Aplikasi *canva* ini berguna untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik maupun pendidik agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Peneliti berpikir bila pembelajaran teks iklan poster ini dikaitkan dengan sebuah media visual yang berbasis sebuah aplikasi yaitu *canva* akan memudahkan siswa dalam menuangkan ide-ide yang ingin disampaikan.

Pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII terdapat KD mengenai teks iklan, slogan dan poster hal ini menjadi salah satu alasan mengapa penelitian ini dilakukan dikarenakan dalam menyajikan sebuah teks iklan, slogan dan poster masih banyak siswa yang kurang kreatif dalam menuangkan ide atau gagasan yang mereka miliki, sehingga

peneliti mencoba untuk mengajak siswa memanfaatkan aplikasi *canva* dalam menyajikan sebuah teks iklan, slogan dan poster agar lebih kreatif dan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Setelah peneliti mengamati siswa di SMP Nasional Sariputra Kota Jambi, masih banyak siswa yang kurang kreatif dalam menulis sebuah teks iklan poster di dalam buku tulis mereka, dikarenakan pembelajarannya terlalu monoton dan membosankan sehingga memperoleh hasil yang kurang bagus.

Menulis merupakan salah satu gaya pembelajaran yang unik karena menekankan pada proses dan hasil, hal ini dapat menunjukkan jika menulis tidak langsung dimiliki oleh seseorang dikarenakan memerlukan waktu untuk menghasilkannya. Menurut Kurniawan (2012), menulis merupakan pemikiran yang lebih kreatif bagi siswa adalah menulis imajinasi, kreativitas yang dimaksud disini ialah melalui imajinasi dan fantasi siswa mengolah pengalamannya sendiri menjadi karya kreatif berupa tulisan yang indah. Menurut Dalman (2015), mengemukakan menulis ialah sebuah proses kreatif dalam menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan atau menghibur. Menurut Yunus (2009), mengemukakan manfaat menulis adalah mengembangkan kreatifitas yaitu dengan menemukan ide dan gagasan mengumpulkan bahan serta memperjelas suatu masalah.

Iklan ialah sebuah pesan atau berita untuk membujuk, mendorong khayalak ramai dengan menggunakan bahasa yang mengajak (persuasif) agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan. Menurut Kriyantono (2015), iklan adalah sebagai bentuk komunikasi non personal yang menjual pesan-pesan persuasive dan sponsor yang jelas untuk mempengaruhi orang membeli produk dengan membayar sejumlah biaya untuk media. Menurut Rahman (dalam Ardianto, 2020), mengatakan iklan adalah suatu proses komunikasi tertentu yang membayar jasa sebuah media masa atas penyiaran iklannya. Menurut Duriyanto (2014), berpendapat bahwa iklan merupakan suatu proses komunikasi yang bertujuan untuk membujuk atau mengurangi orang untuk mengambil tindakan yang menguntungkan pihak pembuat iklan. (Ardianto, 2020)

Sudjana dan Rivai (2009) mengatakan bahwa poster didefinisikan sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan yang memiliki maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan

gagasan yang berarti didalam ingatannya. Menurut Sudjana dan Rivai (2009), poster memiliki beberapa kegunaan sebagai berikut: 1) untuk motivasi, poster dapat merangsang anak untuk mempelajari lebih jauh dan ingin lebih tau hakikat dari pesan yang disampaikan melalui poster tersebut, 2) sebagai peringatan, pesan melalui poster yang tepat akan membentuk, menyadarkan siswa sehingga diharapkan bisa merubah perilakunya dalam praktik sehari-hari sehingga menjadi suatu kebiasaan, 3) sebagai pengalaman yang kreatif, kehadiran poster dalam proses belajar mengajar memberi kesempatan kepada siswa untuk melukiskan tentang apa-apa yang dipelajari mereka.

Teknik menyusun poster pada dasarnya sama dengan menyusun bentuk komunikasi tulis atau karangan secara umum yang lainnya. Teks poster sebagai sarana komunikasi tertulis sebaiknya disusun dengan baik, menarik dan komunikatif. Suryanto berpendapat bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menulis poster antara lain: (1) objek poster yang akan kita buat, (2) ide yang ingin disampaikan, (3) pilihan kata harus tepat dan kalimat harus bersifat persuasif, (4) menggunakan kata-kata yang efektif, (5) huruf-hurufnya cukup besar dan mudah dibaca, (6) kalimatnya hendak mengandung suasana keakraban, (7) menggunakan variasi bentuk dan variasi warna yang menarik (Rokhanawati, 2008).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian penelitian *quasi eksperimental* dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2021, melibatkan siswa kelas VIII A sebagai kelompok kontrol dan kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yang mana peneliti menentukan pemilihannya dalam menetapkan sampel dengan berbagai ciri-ciri dan kriteria tertentu berdasarkan tujuan dan permasalahan peneliti, sehingga hasil yang diharapkan dapat menjawab permasalahan peneliti.

Pengumpulan data dilakukan observasi dan tes. Dalam penelitian ini peneliti memilih jenis observasi berperan serta (*participant observer*), karena peneliti terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan penelitian. Observasi dilakukan pada masing-masing kelas (eksperimen dan kontrol) untuk mengamati proses pembelajaran

siswa dalam rangka untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap hasil menulis iklan poster siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Kota Jambi.

Terdapat tiga tahapan yang peneliti lakukan melalui tes. *Pertama*, tahap persiapan yaitu melakukan survey tempat pelaksanaan penelitian, melakukan diskusi dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Nasional Sariputra Kota Jambi, mengenai kemampuan menulis iklan poster siswa, mengambil data jumlah siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Kota Jambi, dan mempersiapkan jadwal penelitian setelah peneliti mendapatkan informasi mengenai alokasi waktu pelajaran.

Kedua, tahap pelaksanaan yaitu tes awal (pre-test), pada pertemuan awal di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum siswa diberi perlakuan. Tes yang diberikan ialah siswa diberikan arahan untuk menulis teks iklan berbentuk poster dengan memperhatikan karakteristik, unsur-unsur, serta kaidah kebahasaan teks iklan berbentuk poster dalam buku tulis atau kertas. Perlakuan (treatment), pada kelas eksperimen diberikan tutorial cara menggunakan aplikasi *canva*. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan tutorial menggunakan aplikasi *canva*. Tes akhir (post-test) pada kelas eksperimen dilakukan sesudah siswa diberikan treatment menggunakan media visual berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran menulis teks iklan berbentuk poster. Setelah dilakukannya treatment siswa diminta untuk menulis teks iklan poster menggunakan aplikasi *canva* seperti yang telah dijelaskan peneliti. Sedangkan pada kelas kontrol siswa diberikan arahan untuk membuat poster menggunakan aplikasi sejenisnya.

Ketiga, tahap akhir yaitu menganalisis jawaban soal pretest dan posttest yang dilakukan oleh dua penilai, yaitu peneliti sebagai penilai 1 dan guru sebagai penilai 2. Kemudian datanya dianalisis menjadi data hasil penelitian. Dalam penelitian ini teknik analisis datanya menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Hipotesis. Dalam penelitian ini penghitungan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, dengan pengolahan menggunakan program SPSS statistic 25 dengan $\text{sig} > 0,05$. Untuk menghitung homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan rumus *Lavene Statistic* pada program SPSS stastistic 25 dengan nilai $\text{sig} > 0,05$. Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah perbandingan dua variable bebas (uji-t). Uji ini bertujuan untuk mengetahui sama atau tidak nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan

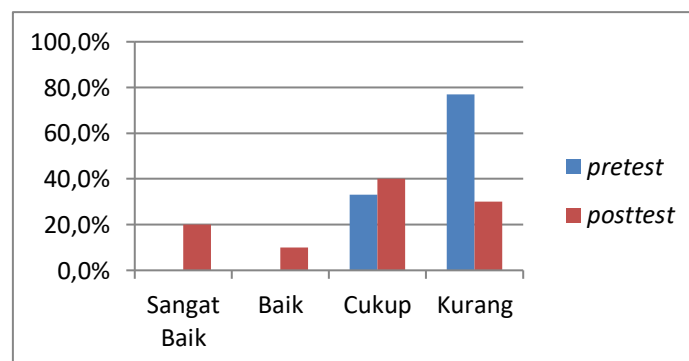
kelas kontrol. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan berpengaruh secara signifikan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS statistic 25.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *pretest-posttest* yang *non-equivalent control grup design* atau yang tidak ekuivalen. *Pretest* akan dilakukan sebelum pemberian perlakuan pada kedua kelas selama 1 x 40 menit. Kemudian diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, yaitu pembelajaran menggunakan aplikasi Canva selama 2 x 40 menit. Setelah diberikan perlakuan kedua kelas akan dilakukan pengukuran kembali selama 1 x 40 menit.

Tabel 3.1. Deskripsi Hasil Penelitian *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen

Rentang Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>		Rentang Nilai	Kategori	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	%			Frekuensi	%
90-100	Sangat Baik	0	0,0%	90-100	Sangat Baik	5	18,5%
80-89	Baik	0	0,0%	80-89	Baik	3	11,1%
70-79	Cukup	6	22,2%	70-79	Cukup	10	37,1%
<70	Kurang	21	77,8%	<70	Kurang	9	33,3%
Total		27	100%	Total		27	100%

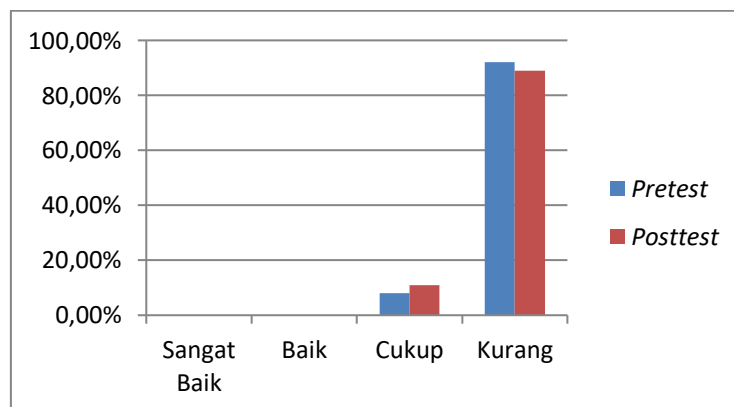


Grafik 3.1. Hasil *Pretest* dan *posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data, rata-rata nilai siswa pada *pretest* kelas eksperimen adalah 59,33. Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat dilihat bahwa 77,8% Siswa berada pada kategori kurang. Sedangkan pada *posttest*, sudah ada peningkatan cukup besar dengan menurunnya presentase kategori kurang mampu menjadi 33,3% dengan nilai rata-rata 72,89 (cukup).

Tabel 3.2. Deskripsi Hasil Penelitian *Pretest* dan *Posttest* kelas Kontrol

Rentang Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>		Rentang Nilai	Kategori	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	%			Frekuensi	%
90-100	Sangat Baik	0	0,0%	90-100	Sangat Baik	0	0,0%
80-89	Baik	0	0,0%	80-89	Baik	0	0,0%
70-79	Cukup	2	7,4%	70-79	Cukup	3	11,1%
<70	Kurang	25	92,6%	<70	Kurang	24	88,9%
Total		27	100%	Total		27	100%



Grafik 3.2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data, rata-rata nilai siswa pada *pretest* kelas kontrol adalah 50,04 berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat dilihat bahwa 92,6% siswa berada pada kategori kurang. Sedangkan pada *posttest*, sudah ada peningkatan

namun hanya sedikit dengan menurunnya presentase kategori kurang mampu menjadi 88,9% Dengan nilai rata-rata 55,89 (kurang).

1. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, dengan pengolahan menggunakan program SPSS 25. Hasilnya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3. Normalitas Data

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest_Eksperimen</i>	.887	27	.007
<i>Posttest_Eksperimen</i>	.949	27	.200
<i>Pretest_Kontrol</i>	.925	27	.054
<i>Posttest_Kontrol</i>	.892	27	.009

Sumber : Olah Data SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa seluruh data penelitian ini memiliki nilai S-W (Sig) > 0,05, artinya semua variable berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke analisis berikutnya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji data dari kedua kelompok sampel, apakah mempunyai varian atau tidak. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas kelas adalah nilai *pretest* dan *posttest*. Uji homogenitas menggunakan rumus *Lavene Statistic* pada program SPSS 25 yaitu dengan sig > 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.4. Homogenitas Data

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Nilai_ <i>pretest</i>	1.276	1	52	.264
Nilai_ <i>posttes</i>	1.760	1	52	.190

Sumber : Olah Data SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* sebesar 0,264 dan 0,190 hal ini berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen dan dapat dilanjutkan pada analisis data berikutnya.

3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. uji t dilakukan untuk menguji hipotesis (H_a) yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap hasil menulis iklan poster siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Kota Jambi. Apabila hasil yang di analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan maka kemampuan menulis iklan poster dengan menggunakan aplikasi canva tersebut memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis iklan poster siswa. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai t hitung $>$ t table dan nilai sig lebih kecil dari 0,05 sig ($<$ 0,05).

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji beda *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi *treatmeant*. Hasil uji beda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5. Uji t Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

kelas	mean	t hitung	sig (2-tailed)	mean difference	std. error difference
Eksperimen	59.33	5.001	0.00	13.667	2.733
Kontrol	45.67	5.001	0.00	13.667	2.733

Sumber : Olah Data SPSS 25

Bedasarkan hasil uji t di atas, dapat dilihat bahwa tingkat signifikan koefisien kolerasi yang diperoleh sebesar 0,00 lebih kecil dari signifikan dari 0,05. Selanjutnya, untuk melihat pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis iklan poster siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Kota Jambi, maka perlu dilakukan uji t antara hasil Posttest atau hasil setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji t pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6. Uji t Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelas	mean	t hitung	sig (2-tailed)	mean difference	std. error difference
Eksperimen	72.89	5.985	0.00	20.593	3.441
Kontrol	54.30	5.985	0.00	20.593	3.441

Bedasarkan hasil pengolahan data T- test dengan menggunakan SPSS statistic 25, dapat dilihat pada tabel diatas bahwa nilai signifikansi = 0,00. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil atau $< 0,05$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan menulis iklan poster siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Kota Jambi. Data *posttest* eksperimen memiliki nilai rata-rata 72.89, sedangkan *posttest* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 54.30. Perubahan hasil belajar dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 18.59.

Bedasarkan hasil pengujian yang telah diuraikan, terbukti bahwa penggunaan aplikasi *canva* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil menulis teks iklan poster siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Kota Jambi. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan sebab akibat antara pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil menulis teks iklan poster siswa. Pembelajaran menulis iklan poster menggunakan aplikasi canva dapat membantu dan memberikan dampak positif terhadap hasil menulis iklan poster siswa yang mengalami peningkatan signifikan.

Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sanaky (2013) mengatakan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu aplikasi *canva* dapat digunakan pada pembelajaran menulis teks iklan poster. Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan aplikasi *canva* berpengaruh terhadap hasil menulis iklan poster siswa kelas VIII SMP Nasional Sariputra Kota Jambi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,00 yang mana lebih kecil dari nilai signifikansi yang digunakan 0.05. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *canva* cocok digunakan dalam pembelajaran menulis iklan poster.

Penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa. Media juga dapat membuat siswa lebih mudah menerima informasi atau materi yang diberikan oleh guru. Melalui aplikasi *canva* hasil yang dibuat siswa menjadi lebih bervariasi dan mengembangkan imajinasi siswa, sehingga mudah dalam menuangkan gagasan atau pesan yang ingin disampaikan kedalam bentuk poster. Dengan aplikasi *canva* pula hasil yang telah di kerjakan siswa dapat tersimpan secara digital atau menjadi portofolio digital siswa. Pada penelitian ini, penulis telah membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *canva* terhadap hasil menulis iklan poster efektif digunakan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan materi dan alokasi waktu yang sama. Namun pada proses belajarnya, siswa pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi *canva* sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan aplikasi *canva*.

D. KESIMPULAN

Bedasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa aplikasi *canva* berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif. Nilai rata-rata tes kognitif siswa di kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan aplikasi *canva*. Pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi *canva*, terlihat siswa lebih bersemangat dan antusias

sehingga mampu menghidupkan suasana kelas yang biasanya membosankan. Hasil karya yang telah di kerjakan siswa menggunakan aplikasi canva dapat dijadikan portofolio digital yang mana karya tersebut dapat tersimpan lama dan tidak rusak jika dibandingkan dengan hasil karya siswa yang hanya menggunakan buku tulis ataupun kertas.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto. (2020). *Pengaruh Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Makassar*. Prosiding Seminar Nasional dan Pengabdian. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dalman. (2005). *Menulis Karya Ilmiah*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan. (2012). *Penulisan Sastra Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nut M, dkk. (2021). *Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring*. Prosiding Seminar Nasional dan Pengabdian. Universitas Negeri Makassar.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo Unpam.
- Rokhanawati, Ani Y. (2008). *Peningkatan Keterampilan Menulis Poster Dengan Metode Copy The Master Pada Siswa Kelas VIII A MTS Al- Hidayah Banjarharjo, Kabupaten Brebes*. Skripsi UNNES
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: ALFABETA.
- Sanaky, AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sudjana, Nana, dan Rivai. (2009). *Definisi Pembelajaran Poster*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Yunus M. (2009). *Keterampilan Dasar Menulis*. Universitas Terbuka Jakarta.