

## **PENGARUH MEDIA APLIKASI CANVA DALAM MENULIS TEKS PERSUASI PADA SISWA KELAS VIII**

**Iin Parlina<sup>1)</sup>, Nila Amelia<sup>2)</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas  
Islam Ogan Komering Ilir Kayuagung

<sup>1)</sup>[parlina.ok0303@gmail.com](mailto:parlina.ok0303@gmail.com), <sup>2)</sup>[nilaamelia144@gmail.com](mailto:nilaamelia144@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media aplikasi *Canva* dalam menulis teks persuasi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Raja. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VIII dengan menggunakan sampel sebanyak dua kelas, yaitu kelas VIII.6 dan kelas VIII.7. Teknik pengumpulan data yaitu teknis tes menulis persuasi. Data diolah dengan menggunakan program SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan hasil tes menulis teks persuasi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata tes awal menulis teks persuasi siswa kelas eksperimen 80,13 dan tes akhir 82,44. Nilai rata-rata tes awal kelas kontrol 65,65 dan tes akhir 73,85. Hasil analisis data menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen > dari kelas kontrol, yakni  $82,44 > 73,85$ . Berdasarkan hipotesis pertama menunjukkan  $t_{hitung} (7,244)$  tinggi dari  $t_{tabel} (1,675)$  dengan keabsahan 52 pada taraf signifikansi probability dibawah 0,05 atau  $0,000 < 0,05$ . Ini bearti  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. Ada perbedaan menulis teks persuasi siswa menggunakan media aplikasi *Canva* dengan siswa menggunakan media pembelajaran visual.

**Kata kunci:** media, aplikasi *canva*, menulis, teks persuasi

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan, sehingga terdorong dalam proses pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yang secara umum artinya pengantar atau perantara yang bertujuan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yaitu suatu proses komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar. Jadi, media pembelajaran bisa diartikan suatu alat untuk menyampaikan pembelajaran dalam proses belajar

mengajar. Salah satu dari banyaknya media pembelajaran berbasis aplikasi yang menarik dan bisa digunakan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu media aplikasi *Canva*.

Kelebihan media aplikasi *Canva* menurut Tanjung (2019, h. 35), yaitu (1) memiliki berbagai desain yang menarik; (2) mampu meningkatkan kreativitas gurudan siswa dalam mendesain karena media pembelajaran aplikasi *Canva* ini banyak fitur template yang telah disediakan;(3)menghemat waktu dalam pembelajaran secara praktis; (4) dalam

mendesain tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai; (5) dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain. Sebaliknya, kekurangan media aplikasi *Canva* ialah harus mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, ada beberapa template, stiker, ilustrasi, *font* dan lain sebagainya secara berbayar, biasanya desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain (Pelangi, 2020, h. 82).

Aplikasi *Canva* yaitu media yang berbasis visual untuk mendesain secara kreatif dan mudah. *Canva* menyediakan berbagai template yang menarik dan kekinian, semuanya dapat dilakukan dengan mudah. *Canva* yaitu desain online yang bisa diakses melalui PC, laptop dan smartphone (Agustini, 2021, h. 5). Aplikasi *Canva* ini dapat digunakan untuk mendesain lesson plan, infografis, dan berkas presentasi. Jadi, aplikasi *Canva* bisa dijadikan media pembelajaran serta siswa dapat berkreasi dalam mendesain pembuatan tugas yang biasanya siswa hanya belajar menulis teks persuasi dalam buku tulis. Dengan menggunakan media aplikasi *Canva* hasil menulis teks persuasi yang dibuat oleh siswa supaya menarik pembaca tersebut dapat dibagikan ke dalam media sosial dan bisa memberitahukan serta

mengajak para pembaca memahami isi dari teks persuasi tersebut.

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang membutuhkan latihan instensif untuk menemukan hasil maksimal dan memerlukan kalimat-kalimat dibuat menjadi sebuah karangan (Parlina, 2020, h. 41). Sementara itu, persuasi adalah teks yang bersifat ajakan atau bujukan yang bertujuan untuk mempengaruhi seseorang agar mengikuti harapan dan keinginan penulis. Menurut Delfiana (2020, h. 12) Teks Persuasi yaitu teks berisi ajakan untuk mendorong seseorang mengikuti keinginan yang disampaikan penulis melalui pendapat yang diperkuat oleh argumen. Teks persuasi yaitu suatu seni verbal yang bertujuan untuk menyakinkan seseorang agar melakukan sesuatu yang dikehendaki oleh pembicara (bentuk lisan, misalnya pidato) atau oleh penulis (bentuk tulisan, cetakan, elektronik) pada waktu sekarang atau pada masa yang akan datang (Keraf dalam Dalman, 2018, h. 145).

Teks persuasi dibentuk dari beberapa struktur struktur, meliputi, (1) bagian pengenalan isu, yakni berupa pengantar atau penyampaian masalah yang menjadi dasar tulisan atau

pembicaraan itu; (2) rangkaian argumen, yakni berupa sejumlah pendapat penulis terkait dengan isu yang dikemukakan pada bagian sebelumnya. Pada bagian ini dikemukakan fakta yang memperkuat argumen-argumen itu; (3) pernyataan ajakan, yakni sebagai inti dari teks persuasi yang didalamnya dinyatakan dorongan kepada pembaca untuk melakukan sesuatu; (4) penegasan kembali berisi atas pernyataan-pernyataan sebelumnya, yang biasanya ditandai oleh ungkapan-ungkapan seperti demikianlah, dengan demikian, oleh karena itulah. (Kemendikbud, 2017, h.186).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia Ibu Muniyarti, S.Pd. pada tanggal 8 Februari 2023 di SMP Negeri 2 Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir. Ternyata siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis teks persuasi dan masih sangat rendah nilai yang diperoleh hanya mencapai 55 sampai 65 dengan nilai bervariasi khususnya siswa kelas VIII. Hal ini dilihat pada aspek pengetahuan siswa tidak mengetahui struktur, kaidah kebahasaan dan penggunaan bahasa dalam menulis teks persuasi. Dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

dengan standar kompetensi (SK) pada materi menulis teks persuasi nilai rata-rata siswa tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Dalam wawancara itu siswa masih kesulitan dalam mengembangkan ide dalam menulis teks persuasi baik dari isi, struktur, kaidah kebahasaan, dan penggunaan bahasa dalam menulis teks persuasi.

Adapun penelitian yang relevan pada penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Asminar Siregar program studi pendidikan matematika pada tahun 2021, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Media Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Swasta IRA Medan”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu dalam menggunakan materi pembelajaran, pengaruh, objek/kelas, dan lokasi penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Canva* Terhadap

Keterampilan Menulis Teks Persuasi siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Raja”. Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* bisa mempermudah siswa dalam menyajikan teks persuasi dengan adanya fitur-fitur desain yang menarik supaya siswa termotivasi dalam proses pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yaitu cara dalam mendapatkan data untuk suatu tujuan yang ingin dibahas. Metode penelitian dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap sesuatu yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2020, h.72). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eskperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Eksperimen semu yaitu metode yang pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, bedanya yaitu dalam pengontrolan variabel (Thoifah, 2015, h. 157).

Desain penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Desain* dengan bentuk *nonequivalent control grup desain*. *Quasi Experimental Desain* atau eksperimen semu yaitu metode yang

menggunakan kelas-kelas yang telah tersedia, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi pembelajaran menulis teks persuasi dengan menggunakan media aplikasi *Canva*, sedangkan kelas kontrol akan diberi pembelajaran menulis teks persuasi dengan media visual (Buku Pelajaran). Variabel penelitian pada dasarnya yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik simpulannya (Sugiyono, 2020, h. 38).

Peneliti memilih sampel kelas VIII.6 sebagai kelas eksperimen dan VII I.7 kelas kontrol dalam memilih sampel peneliti mempertimbangkan jumlah kelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki jumlah kelas yang sama, guru yang sama, dan jam pelajaran yang sama. Rincian populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Raja yang berjumlah 204 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes, yaitu tes menulis teks persuasi. Tes yaitu seperangkat pengukuran yang diberikan kepada seseorang dengan tujuan untuk mendapat jawaban yang bisa dijadikan

dasar bagi penetapan skor angka dan mendapatkan informasi, pengetahuan serta keterampilan tentang siswa (Latifah, 2020, h. 45). Kegiatan dalam analisis data ini meliputi, pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab semua rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Thoifah, 2015, h. 75). Setelah data diperoleh, data tersebut diolah menggunakan program SPSS 22.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

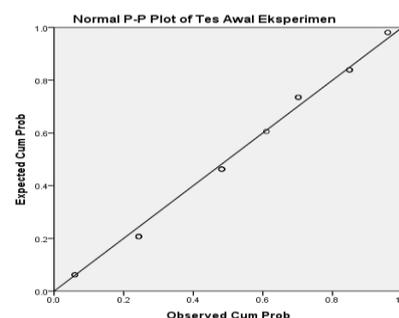
#### 1. Pengujian Prasyarat Analisis

Deskripsi data skor keterampilan menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Raja yang dipilih sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan pada 24 April – 24 Mei 2023. Siswa kelas VIII.7 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII.6 sebagai kelas kontrol. Kedua kelas diberikan tes menulis teks persuasi dalam lingkungan dan waktu yang relatif sama. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat pengajaran menulis teks

persuasi dengan perlakuan, yaitu menggunakan media aplikasi *Canva*. Kelas kontrol adalah kelas belajar yang mendapat pengajaran dengan media pembelajaran visual yaitu media pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Dalam pengujian prasyarat analisis data diperlukan pengujian sembarang sampel. Pengujian sembarang sampel dilakukan untuk mengetahui normalitas sampel. Uji prasyarat merupakan langkah awal dalam pengujian hipotesis, meliputi uji normalitas dan homogenitas.

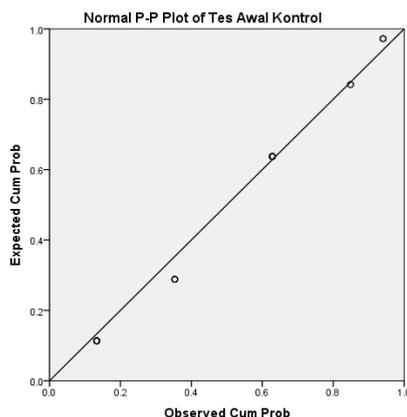
#### a. Uji Normalitas kelas Eksperimen

<b>Satu Sampel Uji Kolmogorov-Smirnov</b>		
	Tes Awal	
	Eksperimen	
N		27
Normal	<u>Rata-rata</u>	80,13
Parameter <sup>a,b</sup>	Std.	
	Deviasi	1,384
Perbedaan	<u>Mutlak</u>	,163
	Positif	,163
	Negatif	-,106
Tes Statistik		,163
Asymp. Sig. (2- penyesuaian)		,078 <sup>c</sup>



b. Uji Normalitas kelas Kontrol

<b>Satu Sampel Uji Kolmogorov-Smirnov</b>		
Tes Awal Kontrol		
N		27
Normal Parameter <sup>a,b</sup>	Rata-rata	65,65
	Std. Deviasi	3,845
Perbedaan	Mutlak	,193
	Positif	,177
	Negatif	-,193
Tes Statistik		,193
Asymp. Sig. (2-penyesuain)		,065 <sup>c</sup>



Berdasarkan kedua tabel di atas terlihat bahwa data tersebut berdistribusi normal hal ini terbukti dari signifikansi yang diperoleh  $>0,05$  maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kemampuan menulis teks persuasi taraf signifikasinya adalah  $0,078 >$  dari  $0,05$  pada kelas eksperimen dan  $0,065 >$  dari  $0,05$  pada kelas kontrol.

Dari gambar P-P Plot menulis pantun di atas, baik kelas eksperimen maupun kontrol terlihat bahwa jarak nilai pengamatan dengan nilai harapan minimum. Hal ini terlihat dari banyak titik-titik sampel yang berada di sekitar garis normal. Jadi, sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama.

<b>Test Statistics</b>		
	Tes Awal Eksperimen	Tes Awal Kontrol
Chi-Square	7.630 <sup>a</sup>	6.963 <sup>b</sup>
Df	6	4
Asymp. Sig.	.324	.106

Terlihat dari tabel di atas bahwa data tersebut bersifat homogen. Signifikansi tes awal keterampilan menulis teks persuasi siswa kelas eksperimen adalah  $0,324$  sedangkan kelas kontrol adalah  $0,106$ . Taraf signifikansi yang digunakan

adalah  $\alpha = 0,05$  dan signifikansi lebih dari  $> 0,05$  data bersifat homogen. Jadi, skor data keterampilan menulis teks persuasi siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol bersifat homogen.

## 2. Pengujian Hipotesis

. Pengujian hipotesis dilakukan setelah data menulis teks persuasi menunjukkan hasil yang normal dan homogen. Untuk menjawab hipotesis dalam penelitian, data dianalisis dengan menggunakan uji-t pengujian data nilai tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *independent sample test* yang terdapat pada program SPSS 22.

Beberapa kemungkinan uji-t dinyatakan bahwa ada perbedaan antara dua variabel penelitian atau berapa besar ketidakmungkinan hipotesis nol ditolak atau diterima. Penolakan atau penerimaan hipotesis nol berdasarkan pada taraf signifikan yang ditetapkan. Pengujian hipotesis ini menggunakan taraf signifikan

95% ( $\alpha = 0,05$ ). Taraf signifikan ini ditetapkan sebagai taraf yang dipergunakan untuk melakukan penolakan atau penerimaan hipotesis.

Hipotesis ini digunakan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan keterampilan menulis teks persuasi yang diajar dengan menggunakan media aplikasi *Canva* dengan siswa yang diajar menggunakan media visual berupa buku cetak pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk melihat perbedaan tersebut, dilakukan perbandingan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk dapat mengetahui hasil perhitungan uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *independent sample test* yang terdapat pada program SPSS 22.

Uji Sampel Independen										
		Tes levene untuk kesetaraan varian				Uji-t untuk persamaan				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Rata-rata perbandingan	Kesalahan Standar	95% interval kepercayaan perbedaan	
									Rendah	Tinggi
Tes Akhir	Varian yang diasumsikan	1.674	.201	7.253	52	.000	9.852	1.358	7.126	12.578
	Varian yang tidak diasumsikan			7.253	49.235	.000	9.852	1.358	7.122	12.581

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Nilai  $t_{hitung}$  7,253 dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} (7,253) > t_{tabel} (1,675)$  dengan

derajat keabsahan  $df$  52. Dengan memperhatikan kriteria pengujian, yaitu  $probability < 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, dengan ditolaknya  $H_0$  berarti  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan keterampilan menulis teks persuasi siswa yang diajar dengan menggunakan media aplikasi *Canva* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media visual berupa buku pelajaran Bahasa Indonesia. Ini berarti ada pengaruh keterampilan menulis teks persuasi dengan menggunakan media aplikasi *Canva*.

### **Pembahasan**

Hasil pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dari tes awal dan tes akhir yang dilakukan di SMP Negeri 2 Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir pada 24 april 2023 sampai 24 mei 2023. Kemudian kedua data tes awal dan tes akhir dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum data-data ini dianalisis dilakukan uji prasyarat analisis data. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sampel dan uji homogenitas. Uji normalitas sampel menggunakan *kolmogorov-smirnov* dan teknik P-P Plot yang terdapat dalam program SPSS 22. Sedangkan uji homogenitas menggunakan teknik *levene Statistik* yang terdapat dalam program SPSS 22.

Selanjutnya hasil dari tes awal yang diperoleh dari kelas eksperimen

sebelum adanya pemberian perlakuan penerapan media pembelajaran aplikasi *Canva* diketahui skor tertinggi tes awal kelas eksperimen adalah 83 dan terendah adalah 78. Sebaliknya, hasil tes awal sebelum pemberian pembelajaran menggunakan media visual pada kelas kontrol adalah ketahu skor tertinggi adalah 73 dan skor terendah adalah 61. Berdasarkan hasil tes akhir setelah dilakukan proses pembelajaran sebanyak 8 kali pertemuan diketahui hasil tes akhir kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* skor tertinggi adalah 85 dan nilai terendah 80.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa skor terhadap keterampilan menulis teks persuasi pada siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan skor sebesar 2,31 dengan rata-rata skor tes awal 80,13 dan tes akhir dengan rata-rata 82,44. Kelas kontrol juga mengalami peningkatan skor 8,2 dengan rata-rata skor tes awal 65,65 dan tes akhir dengan rata-rata 73,85. Perhitungan hasil pengujian uji-t, kedua kelas dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor rata-rata yang signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada signifikansi  $t_{tabel}$  dengan nilai  $t_{hitung}$  7,244 dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  (7,244)  $>$   $t_{tabel}$  (1,675) dengan derajat keabsahan  $df$  52. Dengan memperhatikan

kriteria pengujian, yaitu  $\text{probability} < 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, dengan ditolaknya  $H_0$  berarti  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan keterampilan menulis teks persuasi siswa yang diajar dengan menggunakan media aplikasi *Canva* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media visual.

Pencapaian meningkatkan hasil belajar pada siswa eksperimen ini dipengaruhi oleh media pembelajaran aplikasi *Canva* yang dapat dimanifulasi dan bisa meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis teks persuasi. Menurut Demarest, (dalam Rahmasari, 2021, h.166) *Canva* yaitu *platform* desain grafis yang dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesain. Aplikasi *Canva* yaitu program desain online yang menyediakan bermacam template seperti presentasi, resume, poster, brosur, grafik, spanduk, dan lain sebagainya (Sony, 2022, h. 77). Aplikasi *Canva* digunakan sebagai media pembelajaran dalam menulis teks persuasi berdasarkan beberapa hal, diantaranya dari segi keperluan dan kondisi siswa, yaitu untuk membuat suatu pembelajaran menulis teks persuasi menjadi menyenangkan, menarik dan memotivasi siswa. Aplikasi *Canva* termasuk ke dalam media pembelajaran yang memiliki faktor penting dalam peningkatan kualitas

pembelajaran (Kristanto, 2016, h. 1).

Selain itu, tingkat keberhasilan hasil belajar siswa kelas eksperimen juga disebabkan oleh adanya berbagai fitur yang ada di aplikasi *Canva* yang memberikan fitur menarik untuk konten visual. Siswa bisa menulis sebuah teks persuasi di dalam aplikasi *Canva* dengan menggunakan template yang sudah tersedia didalamnya. Sehingga siswa dapat berkreasi sekreatif mungkin dalam menulis teks persuasi sesuai dengan tema teks yang ingin ditulisnya.

Selanjutnya, ada juga banyaknya kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Canva* diantara ada fitur lengkap yaitu fitur animasi berbentuk gif, template, efek, stiker, tulisan, transisi, audio dan musik. Selain itu aplikasi *Canva* ini mudah digunakan dan hasil editan lebih menarik dan berkualitas. Sehingga dengan adanya kelebihan ini siswa lebih senang dalam menulis karena apabila media pembelajaran menarik atau disenangi oleh siswa, maka hal ini akan berdampak baik dalam hasil yang diperoleh. Hal inilah yang membuat media pembelajaran aplikasi *Canva* sangat berpengaruh untuk dijadikan sebagai media pembelajaran terutama pada materi teks persuasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Raja.

Adapun kelebihan yang terlihat dalam penggunaan media aplikasi *Canva* yang ditemukan peneliti dalam melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Tanjung Raja

yaitu 1) Siswa sangat senang dalam belajar dan semangat dengan adanya media pembelajaran aplikasi *Canva*, 2) Siswa bisa meningkatkan kreativitasnya dalam mendesain tulisan teks persuasi, sebab didalam aplikasi *Canva* terdapat banyak template yang menarik, 3) Siswa bisa terbantu dalam menemukan ide, gagasan, dan motivasi dalam menulis teks persuasi dan dalam proses pembelajarannya bisa lebih praktis dan menghemat waktu.

Dengan demikian akhir pembahasan penelitian ini menyimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi “Ada perbedaan keterampilan menulis teks persuasi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* dengan siswa yang diajarkan menggunakan media visual” terbukti kebenarannya. Terdapat hasil yang berbeda antara kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan kelas kontrol yang diajar menggunakan media visual.

## **SIMPULAN**

Simpulan dalam penelitian ini ialah penggunaan media aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap pembelajaran keterampilan menulis teks perusuai di kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Raja. Hasil belajar antara kelas yang mengalami pembelajaran dengan media aplikasi *Canva* dan kelas yang mengalami pembelajaran dengan media visual pun

terdapat perbedaan yang signifikan. Kelas eksperimen pada tes awal memiliki nilai terendah 78 dan nilai tertinggi 83. Pada tes akhir nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 85. Pada kelas kontrol diketahui pada tes awal nilai terendah 61 dan nilai tertinggi 73. Sedangkan pada tes akhir nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 75. Rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media aplikasi *Canva* lebih besar dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan menulis teks persuasi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media aplikasi *Canva* dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media visual.

Perbedaan juga terlihat pada hasil perhitungan pengujian uji-t, kedua kelas dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor rata-rata yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada signifikansi  $t_{tabel}$  dengan nilai  $t_{hitung}$  7,244 dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  (7,244) >  $t_{tabel}$  (1,675) dengan derajat keabsahan  $df$  52. Dengan memperhatikan kriteria pengujian, yaitu probability < 0,05, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, dengan ditolaknya  $H_0$  berarti  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, dikatakan bahwa media

aplikasi Canva berpengaruh dalam pembelajaran menulis teks persuasi.

Dengan demikian Ha yang berbunyi ada pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap keterampilan menulis teks persuasi siswa SMP Negeri 2 Tanjung Raja diterima.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini, Susi. 2021. *Penerapan Media Pembelajaran QR CODE Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi*. Jurnal Pendidikan, Vol.9 No.1.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Delfiana., Sumarni., & Dewi Kurniawati. 2020. *Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII*. Jakarta: Tim Desain Grafis.
- Kemendikbud.2019. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Depdikbud.
- Latifah, Siti Lazmi. 2020. *Penggunaan Media Video Youtube dalam Pembelajaran Keterampilan menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 87 Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi UIN SYARIF HIDAYATULLAH.
- Parlina, Iin dan Noprianti. 2020. *Pengaruh Teknon Show Not Tell Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Meranti Pedamaran*. Jurnal Dialektologi. Volume 5, No, 1. April 2020.
- Pelangi, Garris. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jurnal Sasindon Unpam, Vol 8, No 2.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thoifah, I'anut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.