MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS IKLAN, SLOGAN, DAN POSTER MELALUI PENERAPAN MEDIA CANVA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA

Syarina Sarif[1], Husnul Katima Ansar[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat e-mail : [1]rinhasyrf@gmail.com,
Alamat e-mail : [2]husnulkatimaansar123@gmail.com,

ABSTRACT

The purpose of this research is to enhance students' creative writing abilities while creating posters, slogans, and ads using Canva media in Indonesian Language subjects. Classroom Action Research (CAR) is this kind of research, and it is conducted in two cycles. Class VIII research participants participated in this investigation, which took place at SMP Negeri 2 Sungguminasa.32 pupils in all, made up of 8 students. Both test and non-test procedures were employed in data collecting methods. Descriptive quantitative and qualitative data analysis is employed. The study's findings demonstrated that pupils' writing abilities had improved and creativity in writing advertisements, slogans and posters using Canva media. Based on the outcomes of the assessment in cycle 1, none have reached the criteria for maximum success. And the highest frequency is classified as less, with a proportion of 87.50%. So that the research in cycle 1, although it has not met the indicators of maximum success, has been carried out quite well. However, after the research was continued in cycle 2, the frequency of students with good and sufficient categories increased from the previous cycle, namely 62.50% 37.50% in the adequate category and 37.50% in the good category. This demonstrates how using the Canva software may help kids write better and be more creative when creating posters, slogans, and ads.

Keywords: Canva, creativity, advertisement, poster, slogan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan agar meningkatkan keterampilan menulis dan kreativitas siswa dalam menulis iklan, slogan serta poster dengan memakai media canva dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini yakni dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan. 32 siswa kelas VIII.8 menjadi subjek penelitian untuk penelitian ini, yang dilakukan di SMP Negeri 2 Sungguminasa. Tekni pengujian dan non-pengujian digunakan dalam metode pengumpulan data. Tiga jenis analisis data digunakan: kuantitatif, kualitatif, dan deskriptif. Temuan studi menunjukkan bahwa ketika siswa menggunakan media Canva untuk membuat iklan, slogan, dan poster, kemampuan menulis dan kreativitas mereka meningkat. Menurut hasil evaluasi siklus 1, tidak ada yang berhasil memenuhi semua persyaratan. Dengan proporsi 87,50%, kategori kurang memiliki frekuensi tertinggi, menunjukkan bahwa penelitian pada siklus 1 dilakukan cukup sukses meskipun tidak memenuhi semua metrik keberhasilan. Namun setelah penugasan penelitian pada siklus 2, proporsi siswa dalam kategori baik dan cukup meningkat dibandingkan siklus 1, dengan 62,50% siswa pada kategori baik dan hingga 37,50% pada kategori memadai. Hal ini menyatakan jika pemanfaatan aplikasi canva bisa

mengembangkan keterampilan menulis dan kreativitas siswa dalam menulis iklan, slogan dan poster.

Kata Kunci: Canva, kreativitas, iklan, poster, slogan

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, keterampilan menulis kreatif memiliki peran penting untuk membekali siswa dalam menghadapi tantangan era digital. Kemampuan untuk mengekspresikan ide dalam bentuk iklan, slogan, dan poster tidak hanya bermanfaat dalam konteks akademik, tetapi juga menjadi keterampilan yang relevan untuk dunia profesional di masa depan. Menurut Hidayat (2019), media visual seperti iklan dan poster merupakan sarana komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada audiens dengan cara yang ringkas dan menarik.

Kemajuan teknologi yang cepat telah menghasilkan modifikasi pada beberapa aspek keberadaan individu. Salah satunya bekerja di bidang pendidikan. Masyarakat didorong untuk dapat beradaptasi dan mengikuti arus perubahan dengan kemajuan teknologi ini. Menurut Wulandari (2016), terdapat korelasi yang kuat antara kemajuan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dengan pertumbuhan teknologi informasi. Bahkan, orang mungkin berpendapat bahwa evolusi ilmu pengetahuan itu sendiri mengarah pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk memungkinkan penggunaan kemajuan ini di bidang pendidikan.

Karena kemajuan teknis akan selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan, tidak dapat dihindari bahwa teknologi akan berkembang dalam kehidupan ini, terutama dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Setiap kemajuan teknologi dibuat dengan tujuan meningkatkan keberadaan manusia, menawarkan banyak kenyamanan, dan menciptakan metode baru lebih efektif, serta efisien didalam menjalankan tugas. Namun demikian, bahkan jika tujuan awalnya adalah untuk membawa efek yang menyenangkan, itu juga dapat digunakan secara negative (Rohmawati, 2015).

Ada banyak sekali barang teknologi yang digunakan dalam pendidikan, terutama di bidang pembelajaran. Kemajuan teknologi yang didorong oleh globalisasi telah memengaruhi setiap aspek

masyarakat, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan bahkan pertumbuhan dan perkembangan siswa. Di sini, teknologi memiliki potensi untuk mengubah cara kita mengajar siswa (Bambang, 2008). Salah satu hasil produktif dari orang-orang dengan pengetahuan berbasis pendidikan adalah penemuan teknologi baru. Hal ini dimaksudkan agar orang perlu menyelidiki bidang-bidang di mana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan berdampak signifikan pada kehidupan mereka agar memaksimalkan efek positif serta meminimalkan efek negatif yang mungkin sudah ada. Teknologi hanya dapat dibuat dan diterapkan dengan benar, terutama dalam hal mengajar anak-anak (Sanaky, 2015).

Menurut temuan observasi dan wawancara dijalankan di SMP Negeri 2 Sungguminasa, instruktur di sekolah ini menggunakan metode tradisional untuk mengajar siswa, terutama berkonsentrasi pada penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, mereka tidak memanfaatkan media secara maksimal serta belum mendapatkan cara menggunakan materi pembelajaran dimana terhubung dengan teknologi. Salah satu tantangan di bidang pendidikan adalah pesatnya perkembangan teknologi, yang sangat penting bagi instruktur. Akibatnya, pendidik harus tetap up to date tentang kemajuan ini, dan siswa juga harus dapat beradaptasi dengan perubahan zaman. Jika satu-satunya sumber pendidikan Anda adalah buku paket atau guru, Anda tidak akan dapat mengikuti kemajuan teknologi di dunia pembelajaran saat ini. Pembelajaran sentral di abad kedua puluh satu tidak lagi hanya bergantung pada buku-buku kotak. Pengembangan kemampuan siswa selama proses pembelajaran sama pentingnya dengan konten itu sendiri (Septiana, 2020). Untuk alasan ini, media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai instrumen untuk memerangi hambatan teknis tersebut.

Pelangi (2020) sampai pada kesimpulan bahwa media pendidikan sangat penting untuk meningkatkan pendidikan siswa. Media yang saat ini disediakan menempatkan prioritas tinggi pada penerapan teknologi dan komunikasi di bidang pendidikan, dengan belajar bahasa Indonesia menjadi salah satu bidangnya. Bagaimana instrumen ilmiah disediakan oleh media pembelajaran,

yang juga membantu siswa mengembangkan kemampuan kreatif dan akademik mereka. Di SMP Negeri 2 Sungguminasa, pembelajaran seringkali terdiri dari menghafal konsep, produk, dan teori. Oleh karena itu, belajar adalah proses sikap; Aplikasi tidak dibahas dalam proses pembelajaran.

Ada materi tentang teks iklan, slogan, serta poster untuk siswa Indonesia yang belajar di kelas VIII. Inilah salah satu alasan penelitian ini dilakukan, karena banyak siswa yang masih berjuang untuk mengekspresikan idenya secara kreatif saat menyajikan teks iklan, slogan, atau poster. Peneliti mencoba mendorong siswa untuk menggunakan aplikasi Canva agar lebih kreatif serta memanfaatkan teknologi berkembang kini saat menyajikan teks, slogan, atau poster iklan. Mengikuti pengamatan peneliti bahwa banyak siswa SMP Negeri 2 Sungguminasa yang masih kurang imajinatif saat membuat poster atau iklan di buku catatan, proses pembelajaran terlalu berulang dan membosankan, yang menyebabkan kinerja siswa di bawah standar.

Siswa dapat memperoleh kemampuan yang dibutuhkan di abad ke-21, abad di mana dunia berkembang dengan cepat serta dinamis, melalui penggunaan program Canva. Bakat ini dikenal dengan sebutan 4C, yakni *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, and Creativity and Innovation*. Juga pada pembelajaran *Higher Order of Thinking Skill* (HOTS) yakni untuk mempersiapkan siswa untuk persaingan dalam skala global, pendidikan menawarkan instruksi dalam keterampilan berpikir kritis, logis, reflektif, dan metakognitif tingkat tinggi.

Canva merupakan aplikasi intuitif yang dirancang untuk siswa. Siswa yang menggunakan Canva diharuskan menggunakan kreativitas untuk menyelesaikan desain mereka pilih agar dikerjakan (Alfian et al., 2022). Siswa hanya harus mengunduh aplikasi Canva ke perangkat mereka ataupun menggunakan browser web laptop atau komputer mereka agar mengaksesnya agar dapat memakai Canva. Mengingat bahwa perangkat paling umum digunakan oleh siswa adalah gadget, Canva adalah aplikasi paling gampang diakses oleh mereka (Hapsari & Zulherman, 2021; Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis kreatif, seperti membuat iklan, slogan, dan poster, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang kreatif sekaligus memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini berfokus pada penerapan Canva sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa. Selain itu, pendekatan ini berpotensi mendukung aspek bimbingan dan konseling (BK), terutama dalam membantu siswa memahami dan mengekspresikan diri melalui karya yang mereka buat. Melalui pengembangan kreativitas dan kemampuan berkomunikasi, media Canva juga dapat dimanfaatkan oleh guru BK untuk membantu siswa mengenali potensi diri serta merespon tantangan emosional dan sosial dalam lingkup pendidikan.

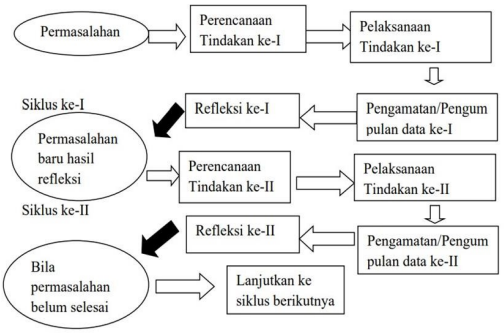
Penelitian ini bertujuan agar mengembangkan keterampilan menulis iklan, slogan, serta poster siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa melalui penerapan media Canva. Melalui penerapan media ini, diharap siswa dapat lebih memahami teknik penulisan dan desain visual yang efektif, serta mampu menghasilkan karya yang kreatif, menarik, dan komunikatif. Penelitian ini pun diharap bisa memberi kontribusi didalam pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi visual dan verbal siswa di era digital.

Dengan penelitian ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan teknis dalam menulis dan mendesain, tetapi juga bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif yang diperlukan didalam menyampaikan pesan secara efektif melalui media visual. Penelitian ini pun diharap bisa jadi rujukan untuk guru dan pendidik lainnya dalam mengembangkan metode serta media pembelajaran lebih relevan akan kebutuhan siswa di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana bertujuan agar mengembangkan keterampilan menulis iklan, slogan, serta poster siswa melalui penerapan media Canva. Penelitian ini dijalankan di

SMP Negeri 2 Sungguminasa melalui subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII.8 SMP Negeri 2 Sungguminasa dilakukan secara purposive sampling, di mana peneliti memilih satu kelas yang dianggap mewakili kondisi siswa secara umum. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengacu pada upaya pendidik di mana mereka menerapkan banyak metode efektif serta efisien didalam kegiatan belajar mengajar, menerapkan tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi dari tindakan tersebut, dan mendorong pendidik untuk memikirkan metode pengajaran yang lebih baik. Penelitian ini memakai model Kemmis dan McTaggart, dimana memiliki 4 fase di setiap siklus. Keempat fase tersebut adalah perencanaan, eksekusi tindakan, observasi, dan refleksi, dan masing-masing dijadwalkan untuk dua siklus. Langkah-langkah dari setiap siklus penelitian class action digambarkan dalam diagram alur di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Model Kemmis dan McTaggar

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dengan menggunakan media Canva dan pendekatan PjBL (*Project-Based Learning*), peneliti meningkatkan kemampuan menulis dan daya cipta siswa dalam penelitian ini saat mereka membuat poster, slogan, dan iklan. Ada dua putaran untuk studi class action ini. Pra-siklus adalah kesempatan pertama untuk menilai kemampuan menulis dan daya cipta siswa untuk menentukan tindakan yang diberikan. Hasil siklus 1 dan 2 kemudian dikumpulkan untuk mengetahui prestasi siswa selama menggunakan media Canva. Disajikan di bawah ini adalah tabel pra-siklus.

Tabel 1. Penilaian Pra Siklus

No.	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)

1	85-100	Baik Sekali	0	0
2	75-84	Baik	0	0
3	65-74	Cukup	0	0
4	55-64	Kurang	22	68,75
5	0-54	Kurang Sekali	10	31,25
		Jumlah	32	100

Sumber*: (Hasil Analisis Data)*

1. Siklus 1

Hasil observasi pada siklus 1 akan dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan siklus selanjutnya. Tujuan yang dimaksudkan belum sepenuhnya tercapai, sehingga siklus 1 dikonsultasikan selama tahap refleksi. Untuk meningkatkan pencapaian hasil pada saat ini, semua kekurangan harus diperbaiki, baik dari pihak instruktur maupun siswa. Meskipun peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik, temuan tes menunjukkan bahwa hasil belajar telah meningkat jika dibandingkan dengan pertemuan sebelum penelitian. Siklus 1 masih membutuhkan perhatian lebih, termasuk perlunya pengawasan ketat terhadap pemakaian gawai menjadi media ajar dalam penyelesaian proyek. Beberapa hal harus diperhatikan yakni: (1) Menekankan pedoman untuk pembelajaran siswa, seperti meminimalkan penggunaan perangkat serta menyelesaikan proyek dalam jangka waktu ditentukan. (2) Memberikan sanksi kepada siswa yang melanggar peraturan. (3) Orisinalitas desain siswa masih terbatas pada template aplikasi; beberapa tidak mengubah warna atau komponen lain dari templat. Evaluasi barang yang dibuat oleh siswa yang menggunakan perangkat lunak Canva disediakan di bawah ini.

Tabel 2. Penilaian Produk Siklus 1

No.	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	85-100	Baik Sekali	0	0
2	75-84	Baik	0	0
3	65-74	Cukup	4	12,50
4	55-64	Kurang	28	87,50
5	0-54	Kurang Sekali	0	0
		Jumlah	32	100,00

Sumber*: (Hasil Analisis Data)*

Menurut temuan evaluasi siklus 1, tidak ada yang memenuhi persyaratan yang sangat baik. Selain itu, frekuensi tertinggi kriteria lebih rendah, yaitu 87,50%, yang berarti bahwa meskipun penelitian siklus 1 tidak memenuhi semua penanda keberhasilan, penelitian ini masih dieksekusi dengan cukup baik. Sehingga, agar mengembangkan penggunaan paradigma pembelajaran *Project-Based Learning* ini, diperlukan kajian tambahan di siklus selanjutnya.

2. Siklus 2

Siklus 1 masih dipandang tidak seefektif yang seharusnya, tetapi siklus ini mewakili peningkatan. Kekurangan tertentu dari siklus 1 akan ditangani, dan siklus 2 akan mendapat perhatian lebih lanjut. Karena siklus 2 yakni upaya agar mengembangkan keberhasilan penerapan paradigma pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) dengan memakai aplikasi Canva lebih kreatif daripada siklus 1, maka telah dikembangkan dan dirancang lebih baik dari siklus 1. Dalam upaya memastikan siklus 2 berjalan lancar, implementasi dan desain siklus 2 juga mengacu pada refleksi siklus 1. Implementasi siklus 2 melibatkan terus belajar cara menggunakan program Canva untuk mendesain iklan, slogan, dan poster sambil membuat semua modifikasi yang diperlukan untuk mengatasi masalah siklus 1.

Ini adalah evaluasi terhadap barang yang dibuat siswa pada siklus 2 menggunakan alat Canva:

Tabel 2. Penilaian Produk Siklus 2

No.	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	85-100	Baik Sekali	0	0
2	75-84	Baik	20	62,50
3	65-74	Cukup	12	37,50
4	55-64	Kurang	0	0,00
5	0-54	Kurang Sekali	0	0
		Jumlah	32	100,00

Sumber*: (Hasil Analisis Data)*

Dengan mengacu terhadap tabel di atas, data dikumpulkan yang menunjukkan bahwa, pada siklus 2, ada lebih banyak siswa yang menggunakan aplikasi Canva dari pada siklus 1. Hal ini sejalan dengan kriteria Baik dan Cukup. Ini

menunjukkan bahwa pengunaan aplikasi Canva di SMP Negeri 2 Sungguminasa dapat membantu siswa menulis lebih baik dan lebih kreatif saat membuat slogan, poster, dan iklan.

E. Kesimpulan

Penerapan media Canva dalam pembelajaran keterampilan menulis iklan, slogan, serta poster terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa. Selain membantu siswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan desain visual, penggunaan Canva juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka. Sehingga, media Canva bisa dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran inovatif dimana mendukung pengembangan keterampilan menulis kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ, 5(1), 75– 84.

Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran (Landasan & Aplikasinya)*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Basicedu, 5(4), 2384–2394.

Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.

Rohmawati, Afifatu. (2015). "Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Usia Dini:* 9.1 15 32.

Sanaky, Hujair AH. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.

Septiana, I. (2020). Pemanfaatan Layar Sentuh Oleh Generasi Z Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In Seminar Nasional Literasi (No. 5, pp. 799-809).

Wulandari, Aditya. (2016). *Efektivitas Pembelajaran Model Learning Cycle 7E Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Kelas VIII E SMP Negeri 1 Kembaran*. PhD Thesis. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO.