

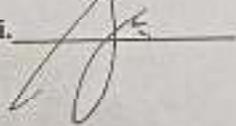
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Yenny Marito Panjaitan
NPM : 21110202
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang : Strata (S1)
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Canva Template Desain Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasif Pada Siswa Kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 20 April 2024 dan memperoleh nilai A

Dewan Penguji:

1. Pembimbing I : **Dr. Harlen Simanjuntak S.Pd., M.Pd.** 
2. Pembimbing II : **Bestina Afriani Siagian, S.Pd., M.Si.** 
3. Penguji I : **Drs. Pontas J. Sitorus, M. Pd.** 
4. Penguji II : **Dr. Sarma Panggabean, S.Pd., M.Si.** 

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Bima Sigiro, M.Si., Ph.D.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu yang terpenting dalam kehidupan manusia dan pola pikir bisa mengubah tingkah laku manusia menuju ke arah yang lebih baik. Pendidikan tersebut juga diharapkan menciptakan peserta didik yang berkualitas dan berdaya saing yang tinggi untuk menghadapi persaingan di era globalisasi dewasa ini. Persaingan yang terjadi pada era globalisasi sekarang ini menumbuhkan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia, pendidikan salah satunya. Menurut Simanjuntak (2021), “Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan martabat manusia paling mendasar secara holistik (utuh menyeluruh), meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Aspek kognitif tercermin pada kapasitas olah pikir, dan daya intelektualitas untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, aspek afektif tercermin dalam kualitas keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, budi pekerti luhur dan kepribadian unggul serta aspek psikomotorik tercermin pada kemampuan mengembangkan keterampilan teknis dan kompetensi kinestetis.

Berbicara mengenai peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia, pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam kualitas sumber daya manusia. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Melalui pendidikan di sekolah dapat dihasilkan manusia yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab.

Pembelajaran bahasa pada kurikulum di sekolah mencakup empat aspek yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan saling berkaitan sebagai landasan berpikir dalam berbahasa. Materi pembelajaran kurikulum 2013 pada kelas VIII yaitu menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur kebahasaan.

Menurut Tarigan (dalam Chamidah, 2022), “Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Menulis merupakan wujud kemahiran berbahasa yang mempunyai manfaat besar bagi kehidupan manusia, khususnya para siswa di sekolah. Teks adalah ungkapan pikiran yang lengkap yang mencakup situasi dan konteks. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 meliputi teks anekdot, cerita, laporan observasi, prosedur, cerita pendek, penjelasan, dan teks persuasif. Menulis teks persuasi berarti menulis sebuah paragraf yang berisi pernyataan untuk mendorong atau mengajak seseorang untuk mengikuti keinginan penulis. Teks persuasi merupakan teks yang cenderung bersifat promosi karena adanya upaya mengajak pembaca. Membahas struktur teks persuasif, biasanya terdiri dari beberapa bagian. Bagian ini termasuk paragraf, teks yang merupakan salah satu dari beberapa gaya komunikasi tertulis atau gaya ekspresi. Gaya atau pola ekspresi tergantung pada tujuan komunikasi yang digunakan. Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang tidak memahami cara menulis teks persuasif. Banyak hal yang tidak dipahami siswa ketika mengerjakan atau menulis teks persuasif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis menghadirkan inovasi model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih

aktif dan kreatif dalam pembelajaran menulis teks persuasif. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media canva.

Dalam pembelajaran keterampilan menulis, guru harus mampu menggunakan pendekatan, media, metode dan teknik serta strategi tertentu yang tepat atau sesuai agar pembelajaran betul-betul efektif. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam proses pembelajaran, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantaranya. Dengan media siswa diharapkan dapat memahami secara langsung pemahaman yang diperoleh siswa sebagai akibat proses belajar akan lebih bermakna.

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Menurut Pelangi (dalam Johan, 2022), “Media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media bermanfaat dalam memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar contohnya slide, foto, film dan lainnya”. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia.

Aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Kegiatan mengajar merupakan suatu usaha dalam menciptakan kondisi yang kondusif agar kegiatan belajar berlangsung secara optimal. Oleh sebab itu dibutuhkan berbagai aplikasi pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar dalam pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi canva. 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.

Bahwa diperkirakan adanya pengaruh media pembelajaran canva terhadap kemampuan menulis. Maka penelitian ini perlu dilakukan supaya dapat menjawab pertanyaan bahwa penggunaan media pembelajaran canva menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan menulis teks persuasif. Penggunaan media canva tentunya akan memudahkan siswa dalam menemukan ciri teks persuasi, jika dibandingkan tanpa adanya media. Media canva yang akan diperlihatkan terdiri dari gambar dan tulisan sesuai dengan gambar bersifat ajakan. Jadi dengan penggunaan media canva dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menulis teks persuasi.

Berdasarkan latar belakang masalah, menurut pengamatan penulis diperlukan solusi untuk dapat memecahkan permasalahan khususnya dalam pembelajaran menulis teks persuasif. Peneliti menemukan masalah yang terdapat pada kemampuan menulis siswa dalam teks persuasif yang masih rendah. Selama ini menjadi penyebab siswa kurang terampil dan berminat dalam menulis adalah dikarenakan siswa tersebut masih kesulitan untuk menuangkan ide-ide atau gagasan dalam menulis teks persuasif. Dalam proses pembelajaran menulis teks persuasif tentunya siswa perlu dibimbing dan dilatih untuk meningkatkan keterampilan menulis teks persuasif pada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang masalah penulisan teks persuasif. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Media Canva Template Desain Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasif Pada Siswa Kelas VIII SMP HKBP SIDORAME MEDAN”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan menulis teks persuasif siswa.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan teks persuasif yang tepat;
3. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari teks persuasif;
4. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang meningkatkan motivasi belajar siswa yang masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah kajian sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis teks persuasif sebelum menggunakan media pembelajaran canva template desain siswa-siswi kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan.
2. Kemampuan menulis teks persuasif sesudah menggunakan media pembelajaran canva template desain siswa-siswi kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan.

3. Pengaruh menulis teks persuasif terhadap media pembelajaran canva template desain siswa-siswi kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa-siswi dalam menulis teks persuasif sebelum menggunakan media pembelajaran canva template desain kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) HKBP Sidorame Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kemampuan siswa-siswi dalam menulis teks persuasif sesudah menggunakan media pembelajaran canva template desain kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) HKBP Sidorame Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024?
3. Apakah pengaruh media pembelajaran canva template desain terhadap kemampuan menulis teks persuasif siswa-siswi kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) HKBP Sidorame Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian tanpa tujuan yang jelas tidak ada artinya. Oleh karena itu, yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan menulis teks persuasif sebelum menggunakan media pembelajaran canva template desain siswa-siswi kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.
2. Mengetahui kemampuan menulis teks persuasif sesudah menggunakan media pembelajaran canva template desain siswa-siswi kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.
3. Mengetahui pengaruh kemampuan menulis teks persuasif terhadap media pembelajaran canva template desain siswa kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran canva dalam kemampuan menulis teks persuasif, diharapkan memberi manfaat untuk berbagai pihak antara lain:

A. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih dalam ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia, yaitu membuat inovasi media pembelajaran dalam kemampuan menulis teks persuasif.

B. Secara Praktik

Secara praktik hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai acuan upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru mengajarkan materi menulis.

2. Bagi guru, diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran bahwa media pembelajaran dapat memberikan kemampuan menulis teks persuasif.
3. Bagi siswa, diharapkan mampu memberi kesadaran bahwa penggunaan media canva dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa khususnya teks persuasif.
4. Bagi penelitian, menjadi bahan atau sumber referensi untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran canva dalam kemampuan menulis teks persuasif guna mengembangkan pengetahuan banyak orang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media canva template desain dan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis teks persuasif. Sehingga acuan masalah yang dianut menjadi sebuah penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Canva Template Desain Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasif Pada Siswa Kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan”. Untuk itu, harus adanya teori pendukung yang kuat berdasarkan pemikiran para ahli, dan teori itu harus masuk akal. Oleh karena itu, penelitian ini menjelaskan tentang teori yang digunakan dalam penelitian yaitu kemampuan menulis teks persuasif dan penggunaan media pembelajaran.

2.1.1 Media Pembelajaran

Menurut Nurdin dan Andriantoni (dalam Madsira, 2023) menyatakan, “Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar”. Daludu (2017: 9) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran yang dapat

membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran, berlatih untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Media

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2022), “Dapat memenuhi fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau Tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan memperngaruhi sikap, nilai, dan emosi. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

2.1.3 Manfaat Media

Berbagai manfaat media pembelajaran menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2022) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

4. Memberikan pengalaman nyata dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

2.1.4 Pengelompokkan Media

Pengelompokkan berbagai jenis media telah dikemukakan pula oleh beberapa ahli. Menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad, 2022), “Mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu: 1) media berbasis manusia, merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi, media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya. 2) media berbasis cetak, yang paling umum dikenal adalah buku teks, jurnal, makalah dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan harus diperhatikan pada saat merancang konsistensi, format, daya Tarik ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. 3) media berbasis visual, dapat mmemperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat juga menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran. Bentuk visual berupa gambar seperti lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya benda. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, dan stuktur isi materi. Peta yang menunjukkan hubungan-

hubungan ruang antara unsur-unsur isi materi. Grafik seperti tabel, grafik, dan bagan yang menyajikan gambaran data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka.

4) media berbasis audio-visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Media audio-visual adalah penulisan naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi juga untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan materi pembelajaran.

5) media berbasis komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang Pendidikan dan Latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran, ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pembelajaran.

2.1.5 Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Menurut Junaedi (dalam Desi Aulia, 2023) Canva adalah program internet yang menawarkan berbagai desain, termasuk spanduk, bookmark, buletin, grafik, infografis, poster, selebaran, dan lainnya. Menurut Amini dan Pujiharti mengatakan bahwa (dalam Irwanita, 2023) canva dapat diproduksi secara offline maupun online. Mendesain semuanya mulai dari brosur hingga film, presentasi, iklan dan infografis. Menurut Pelangi (2020), “Dengan desain yang beragam dan menarik dari canva membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan”. Menurut Triningsih 2021 (dalam Nur Lailni Roma, 2023) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan

pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Ada berbagai macam contoh yang dapat dipakai pendidik untuk mempresentasikan kepada peserta didik diaplikasi canva, termasuk berbagai template menarik untuk disajikan di dalam power point. Dalam Aplikasi Canva ini terdapat banyak elemen pendukung dalam membuat template dan desain yang menarik seperti memberikan warna, gambar, teks, ikon, simbol, dan font tambahan lainnya untuk membuat background video menjadi indah dan menarik saat di lihat. Selain itu Canva juga menyediakan template video, dengan template video ini biasanya peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar. Pendidik biasanya memberikan peserta didik video yang berisi contoh, referensi, atau penjelasan. Seperti yang sudah kita ketahui banyak sekali manfaat canva dalam media pembelajaran, dengan ini pendidik dan peserta didik dapat belajar untuk terampil kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pelajaran atau materi yang diampu.

Jadi, media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran. Media ini juga dapat di desain sendiri oleh guru maupun melalui ahli pengeditan atau editor, dimana aplikasi canva mempunyai fitur editing lebih menarik untuk dibuat sebagai media pembelajaran baik itu berupa gambar, power point, video maupun teks.

2.1.6 Langkah-langkah Menggunakan Media Canva

Langkah-langkah menggunakan media canva yaitu :

1. Sign-up ke Canva dengan login di <https://www.canva.com> terlebih dahulu, dalam melakukan sign-up di Canva ada beberapa cara dengan menggunakan chrome, Facebook. Gmail ataupun melakukan registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun canva dan download aplikasi.
2. Pilihlah Kebutuhan. Pada Aplikasi Canva menyediakan berbagai pilihan untuk kebutuhan seperti Presentasi, Video, Instagram post, desain gambar, dan lain-lain. Dalam hal ini memilih kebutuhan maka jika untuk menulis teks persuasif dapat pengguna diarahkan untuk memilih Presentation untuk membuat presentasi dan gambar desain untuk menuangkan ide.
3. Pilih Lembar kosong (template). Disini terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain gambar dan menulis teks. Pada bagian ini memungkinkan pengguna untuk mendesain template sesuai keinginannya. Pilihan lain tersedia bermacam template yang sudah ada tersedia sehingga memudahkan pengguna dalam memilih template yang sesuai.
4. Gunakan fitur-fitur Canva. Canva memiliki banyak fitur-fitur yang menarik sehingga memudahkan pengguna untuk mendesain dalam menulis teks persuasif.
5. Menyimpan hasil. Canva memiliki fungsi untuk autosave membuat pengguna tidak perlu khawatir Ketika lupa untuk menyimpan desain yang

sudah dikerjakannya. Canva juga memiliki fungsi Bagikan, Unduh, dan Tampilkan pada aplikasi.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Aplikasi Canva

- a. Kelebihan Canva juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya:
 1. Memiliki beragam desain yang menarik
 2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Menurut Tanjung & Faiza, dalam (Setya Resmini, 2021)
- b. Kekurangan Canva
 1. Aplikasi menggunakan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila tidak adanya internet atau kuota dalam handphone tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
 2. Dalam canva adanya template, stiker ilustrasi, dan lain lainnya yang sebagiannya berbayar. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, antara templatnya, gambar, warna dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.

2.1.2 Kemampuan Menulis

Menurut Ratu Wardarita (dalam Baroqah, 2023), “Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang mengharuskan untuk dapat mengemukakan atau menginformasikan gagasan, rencana, atau melaporkan hasil kegiatan kedalam bentuk tulisan”. Kemampuan menulis ini harus dilatih karena memerlukan ketelitian. Menulis dasarnya adalah mengungkapkan pendapat, gagasan, perasaan, keinginan, dan informasi secara tertulis untuk diberikan kepada orang lain. Sedangkan menurut Dalman (dalam Datu, 2023) menyatakan bahwa, “Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis sebagai alat atau mediana”. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca. Kegiatan melakukan menulis, siswa harus berfikir untuk mengungkapkan ide-idenya dalam bentuk pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki secara tertulis untuk mengolah, mengatur, dan mempertimbangkan secara kritis.

Menurut Susanto (dalam Datu, 2023) menyatakan, “Keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia”. Selain itu, keterampilan menulis ini tidak datang begitu saja melainkan melalui proses belajar dan latihan. Tanpa belajar siswa akan kesulitan bagaimana cara mengungkapkan pikiran dan idenya.

2.2.2 Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa. Dalam pembagian kemampuan berbahasa, menulis diletakkan paling akhir setelah kemampuan

menyimak, berbicara, dan membaca. Menurut Dalman menyatakan (dalam Ikhsan, 2022), “Menulis adalah proses penyampaian pikiran angan-angan perasaan, dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna”. Menurut Hastuti (dalam Afifah, 2022), “Menulis adalah keterampilan yang sangat kompleks karena melibatkan cara berpikir dan kemampuan mengungkapkan dalam bentuk bahasa tertulis dengan memperhatikan beberapa ketentuan”. Menurut Siti Anisatun (dalam Datu, 2023) menyatakan bahwa, “Menulis adalah sebuah proses, yaitu proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktik proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu system yang lebih utuh”. Menurut (Panggabean, 2021) Dalam Kegiatan menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukis suatu lambang/tanda/ tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata atau kalimat, kumpulan kalimat membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana/karangan yang utuh dan bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat saya simpulkan menulis merupakan bahwa menulis melibatkan proses penyampaian pikiran, keterampilan kompleks, dan tahapan yang membentuk suatu sistem utuh dalam penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis.

2.3.2 Tujuan Menulis

Tujuan menulis pada dasarnya adalah menciptakan tulisan yang berfungsi sebagai sarana komunikasi tidak langsung, ekspresi diri, menyampaikan informasi, persuasi atau menciptakan karya sastra. Menurut Henry Guntur Tarigan (dalam Erlinda Nofasari, 2022) mengtaakan bahwa, tujuan menulis adalah sebagai berikut:

- a. Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif.
- b. Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif.
- c. Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetis disebut tulisan literer,
- d. Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif.

Menulis kegiatan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain melalui medium bahasa yang telah disepakati bersama, tanpa pertemuan tatap muka. Oleh karena itu, kegiatan menulis terbimbing dapat meningkatkan pemahaman faktual dan evaluasi diri yang objektif terhadap gagasannya dan tujuan menulis berbeda untuk setiap orang sesuai dengan kebutuhan penulisnya.

2.4.2 Manfaat Penulis

Selain tujuan menulis, terdapat juga manfaat dalam menulis. Menurut Suparno dan Mohammad Yunus (dalam Erlinda Nofasari, 2022) mengemukakan beberapa manfaat dari menulis antara lain:

- a. Meningkatkan kecerdasan,
- b. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas siswa,
- c. Penumbuhan keberanian, dan
- d. Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Sedangkan ada beberapa manfaat menurut Dalman (dalam Madsira, 2023), yaitu: (a) Untuk meningkatkan kecerdasan, (b) Mengembangkan daya inisiatif

dan kreativitas, (c) Menumbuhkan keberanian, dan (d) Mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan menulis memiliki beberapa manfaat, seperti meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, serta mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

2.5.2 Pengertian Teks Persuasif

Teks persuasif dipaparkan oleh beberapa ahli seperti Menurut Hikmat dan Solihati (dalam Firdaus, 2019) berpendapat bahwa, “Persuasif merupakan paragraf yang mengajak, membujuk, memengaruhi pembaca atau khalayak agar melakukan sesuatu sesuai arahan penulis”. Paragraf persuasif biasanya digunakan dalam dunia politik, pendidikan, periklanan, dan dunia propaganda. Teks persuasif memiliki struktur agar teks tersebut dapat ditulis dengan sistematis dan terarah. Menurut Kosasih (dalam Firdaus, 2019) mengemukakan, “Struktur teks persuasif diantaranya a) pengenalan isu, yakni berupa pengantar atau penyampaian tentang suatu masalah yang menjadi dasar sebuah tulisan atau pembicaraan. b) rangkaian argumen, yakni sejumlah pendapat penulis disertai fakta singkat untuk memperkuat argumen. c) pernyataan ajakan, yakni sebagai inti dari teks persuasif. Dalam teks dimasukkan kata-kata atau kalimat ajakan baik tersurat maupun tersirat untuk memengaruhi pembaca atau pendengar agar melakukan sesuatu. d) Penegasan kembali, yakni penegasan atas pernyataan-pernyataan sebelumnya. Pada bagian ini ditandai dengan ungkapan-ungkapan seperti dengan demikian, oleh karena itu, dan sebagainya”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teks persuasif memiliki tujuan untuk mengajak, membujuk, dan memengaruhi pembaca agar melakukan sesuatu sesuai arahan penulis. Struktur teks persuasif melibatkan pengenalan isu, rangkaian argumen dengan fakta singkat, pernyataan ajakan sebagai inti teks, dan penegasan kembali untuk memperkuat pesan persuasif. Teks ini umumnya digunakan dalam berbagai konteks seperti politik, pendidikan, periklanan, dan propaganda.

2.6.2 Ciri-Ciri Teks Persuasif

Menurut Finoza (dalam Simbolon, 2019) mengemukakan ciri-ciri persuasi yaitu:

- a. Berisi ajakan atau pengaruh secara langsung mengenai suatu hal sehingga dapat membuat pembaca/orang lain bergerak untuk melakukan sesuatu sebagaimana yang dikehendaki penulis.
- b. Bertujuan untuk meyakinkan sekaligus mempengaruhi orang lain agar memiliki pemikiran atau melakukan sesuatu seperti kehendak penulis.
- c. Terdapat fakta-fakta yang relevan dan jelas diuraikan sedemikian rupa sehingga kesimpulannya dapat diterima secara meyakinkan.
- d. Persuasif berpengaruh kuat terhadap emosi atau perasaan pembaca.

Menurut Nurmalasari (dalam Sari, 2021) ciri-ciri paragraf persuasi diantaranya, a. “Memiliki alasan yang kuat, fakta, dan bukti untuk memperkuat bujukan. b. Memiliki kalimat yang bersifat mengajak pembacanya untuk melakukan apa yang sudah dituliskan dalam paragraf. c. Terdapat kata-kata

seperti ayo, marilah, sebaiknya, dan lain sebagainya untuk mempengaruhi pembaca. d. Paragraf persuasi umumnya akan menghindari kemungkinan adanya konflik agar pembacanya merasa dimanjakan”.

2.7.2 Struktur Teks Persuasi

Struktur teks persuasif menurut Kemendikbud 2013 (dalam Baroqah, 2023) mengatakan, “a. Pengenalan isu, yakni berupa pengantar atau penyampaian tentang masalah yang menjadi dasar tulisan atau pembicaraannya itu. b. Rangkaian argumen, yakni berupa sejumlah pendapat penulis/pembicara terkait dengan isu yang dikemukakan pada bagian sebelumnya. Pada bagian ini dikemukakan pula sejumlah fakta yang memperkuat argumen-argumennya. c. Pernyataan ajakan, yakni sebagai inti dari teks persuasi yang didalamnya dinyatakan dorongan kepada pembaca/pendengarnya untuk melakukan sesuatu. Pernyataan itu mungkin disampaikan secara tersurat ataupun tersirat. Adapun kehadiran argumen berfungsi untuk mengarahkan dan memperkuat ajakan-ajakan itu. d. Penegasan kembali atas pernyataan pernyataan sebelumnya, yang biasanya ditandai oleh ungkapan ungkapan seperti demikianlah, dengan demikian, oleh karena itulah”. Menulis teks persuasif juga harus memperhatikan struktur teks agar lebih mudah dalam proses menulis menurut Kosasih. E, (dalam Nyambe, 2019), “Struktur teks persuasif secara umum sebagai berikut, “(a) Pengenalan isu, Bagian ini berisi tentang pengenalan topik atau permasalahan yang dibahas. Selain sebagai pengantar atau pembuka, bagian ini juga berisi tentang deskripsi topik atau permasalahan yang dibahas agar pembaca lebih memahami isi teks tersebut. (b) Rangkaian argument, Bagian ini berisi tentang penjelasan teori, penjelasan tentang fakta-fakta dalam topik atau permasalahan yang

dibahas dalam argumen penulis. (c) Pernyataan ajakan, Pada bagian penutup, penulis menyelipkan saran, ajakan, serta penguatan untuk mempengaruhi atau meyakinkan pembaca agar yakin dan menarik pembaca untuk mengikuti apa yang telah disampaikan penulis dan (d) Penegasan kembali, Berupa penegasan atas pernyataan-pernyataan sebelumnya yang biasanya ditandai oleh ungkapan-ungkapan seperti demikianlah, dengan demikian, dan oleh karena itu”.

2.8.2 Kaidah Kebahasaan Teks Persuasif

Kaidah-kaidah kebahasaan yang menandai teks persuasif Menurut Kemendikbud, 2013 (dalam Baroqah, 2023) menyatakan, “a). Menggunakan kata-kata teknis atau peristilah yang berkenaan dengan topik yang dibahas. b). Menggunakan kata-kata penghubung yang argumentatif. Misalnya, Jika, sebab, karena, dengan demikian, akibatnya, oleh karena itu”.

Menurut Kosasih (dalam Firdaus, 2019) mengatakan, “Kaidah kebahasaan teks persuasif yaitu:

- a. Ditandai dengan kata-kata harus, penting, hendaknya, sebaiknya, usahakanlah, jangan, hindarilah, sepantasnya, waspadalah, dan kata kerja imperatif jadikanlah.
- b. Menggunakan kata-kata teknis atau peristilahan yang berkenaan dengan topik yang dibahas.

- c. Menggunakan konjungsi kausalitas atau bisa juga disebut sebagai kata hubung yang argumentatif. Misalnya jika, sebab, karena, dengan demikian, akibatnya, oleh karena itu.
- d. Menggunakan kata kerja mental, seperti diharapkan, memprihatinkan, menyimpulkan, dan sebagainya.
- e. Ada pula yang menggunakan kata perujukan, seperti berdasarkan data, merujuk pada pendapat, pernyataan-pernyataan tersebut digunakan untuk lebih meyakinkan dan memperkuat bujukan”.

2.9.2 Langkah-langkah Menulis Teks Persuasif

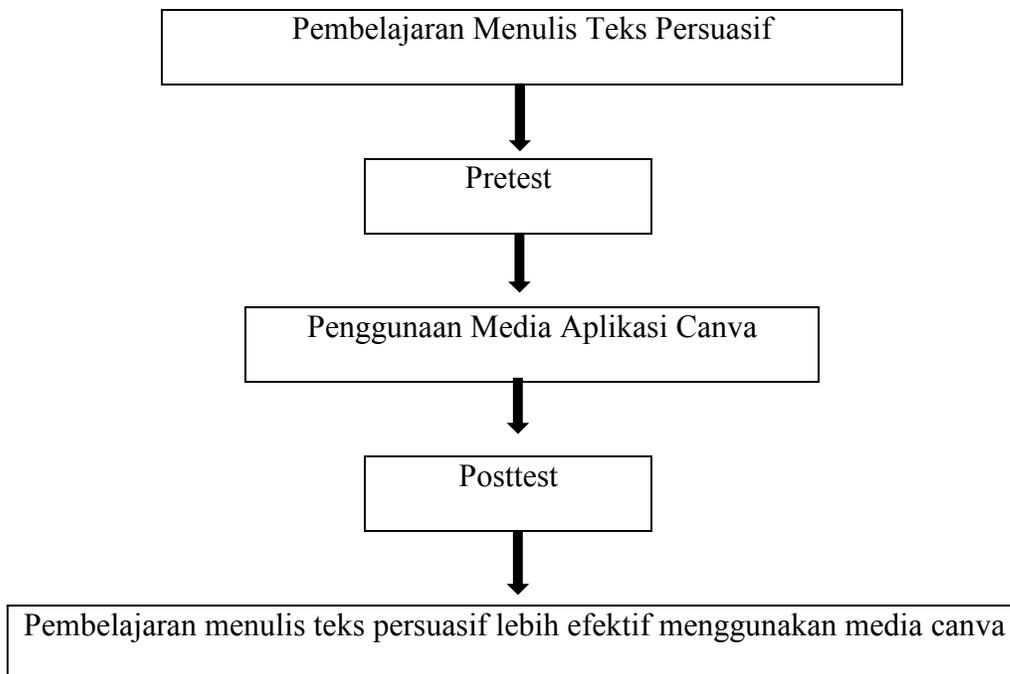
Penelitian akan lebih terarah apabila terdapat langkah-langkah penelitian. Untuk itu dikemukakan langkah-langkah menulis teks persuasif menurut Juhara, Eriyandi & Rita (dalam Firdaus, 2019) diantaranya, “(a) menentukan topik paragraf, (b) menyusun kerangka paragraf yang terdiri atas gagasan utama dan gagasan pendukung. Jika kerangka paragraf telah dibuat, kemudian (c) susunlah paragraf persuasif sesuai kerangka”.

2.2. Kerangka Berfikir

Menulis teks persuasif adalah paragraf yang berisi pernyataan-pernyataan yang mendorong atau membujuk seseorang untuk mengikuti keinginan penulis. Teks persuasif ini biasanya bersifat promosi karena tujuannya mengajak pembaca maka kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melihat

bagaimana penerapan media aplikasi canva dalam pembelajaran teks persuasif yang akan di teliti.

Penggunaan media canva memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, membantu guru dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan kemampuan teks persuasif. Penerapan penulisan teks persuasif menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif, meningkatkan daya ingat siswa, dan juga melatih kemampuan siswa dalam menulis teks persuasif.



2.3 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2021), “Hipotesis adalah tanggapan awal terhadap rumusan masalah penelitian”. Hipotesis penelitian yang dikemukakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis (H_a): Penggunaan media canva berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan.
2. Hipotesis (H_o): Penggunaan media canva tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks persuasi oleh siswa kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan ini memiliki tujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat. Menurut Sugiyono (2021), “Metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variable independent/ treatment/ perlakuan tertentu terhadap variable dependen/hasil/output dalam kondisi yang terkendalikan”. Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen untuk mempelajari pengaruh penggunaan media *canva* terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks persuasi.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tentulah ada lokasi dan waktu penelitian itu dilakukan. Menentukan lokasi dan waktu akan mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Lokasi dan waktu yang dilakukan penelitian, adalah sebagai berikut:

3.2.1 Lokasi Penelitian

Yang menjadi tempat lokasi penelitian dilakukan di SMP HKBP Sidorame, Jl. Gereja No 35, Sidorame Barat. II, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara 20233. Pada kelas VIII Tahun Pembelajaran 2023/2024. Sekolah ini dijadikan tempat penelitian dengan pertimbangan.

1. Sekolah belum pernah dijadikan tempat sebagai penelitian yang sesuai dengan materi pengaruh media *canva* terhadap teks persuasi.

2. Kondisi lingkungan dan sekolah dan keadaan sekolah yang sangat mendukung untuk tempat melakukan penelitian.
3. Jumlah siswa-siswi yang cukup untuk dijadikan sebagai sampel dalam penelitian sehingga data yang diperoleh sah.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP HKBP Sidorame Medan selama lima bulan sampai selesai pada semester genap tahun pembelajaran 2023/2024.

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	Bulan							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Pengajuan judul								
2.	ACC Judul								
3.	Bimbingan Bab I								
4.	Revisi Bab I								
5.	Bimbingan Bab II								
6.	Revisi Bab II								
7.	Bimbingan								

	Bab III							
8.	Revisi Bab III							
9.	ACC Bab I, II, III							
10.	Seminar Proposal							
11.	Perbaikan Proposal							
12.	Pelaksanaan penelitian							
13.	Pengolahan data							
14.	Bimbingan Bab IV, V							
15	ACC Skripsi							
16	Sidang Meja Hijau							
17	Wisuda							

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Setiap penelitian tentulah memiliki populasi dan sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2021), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti”.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah pada keseluruhan siswa/siswi kelas VIII SMP HKBP Sidorame dengan penelitian sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Data Populasi Siswa-Siswi Kelas VIII SMP HKBP Sidorame

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII-A	30 Siswa
2.	VIII-B	30 Siswa

3.3.1 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2021), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Jika populasi besar seperti karena keterbatasan dalam dana, tenaga, waktu, sehingga sampel dapat diambil dan digunakan penelitian dari populasi tersebut.

Berdasarkan populasi terdapat dari dua kelas dengan jumlah siswa 30 kelas A, 30 kelas B. Dalam melakukan penelitian pengambilan sampel digunakan dengan *Cluster random sampling*, karena teknik sampel adalah teknik yang dilakukan melalui cara membentuk beberapa cluster yang telah menjadi bagian dari populasi. Oleh karena itu yang dijadikan sampel penelitian dua kelas.

1. Menuliskan nama-nama kelas pada potongan-potongan lembar kertas.
2. Lalu kertas yang berisikan nama-nama kelas dimasukkan ke dalam sebuah tabung.
3. Menggulung kertas lalu dimasukkan dalam tabung, lalu tabung yang telah berisikan kertas dikocok sehingga gulungan kertas yang pertama jatuh dari tabung yang dijadikan sampel dalam penelitian.

3.4 Desain Eksperimen

Desain penelitian ini adalah one grup pre-test dan post test design. Model one grup pre-test post test design merupakan eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding Arikunto (2016:212). Penelitian ini hanya memakai satu kelas saja atau tidak menggunakan kelas pembanding. Dalam desain model ini dapat memberi perlakuan yang sama pada setiap subyek sampel dan tanpa memperhitungkan dasar kemampuan yang dimiliki. Berdasarkan hal tersebut peserta didik yang akan menjadi sampel pada penelitian ini akan mendapatkan hak yang sama yaitu test awal kemudian perlakuan Media Canva Template Desain terhadap kemampuan menulis teks persuasif.

Tabel 3.2 Desain Eksperimen One Group Pretest dan Posttest Design

Pre-test	Perlakuan	Post-Test
O1	X	O2

Keterangan :

O₁= Pre-Test (Tes awal) menulis teks persuasif sebelum menggunakan Media Canva Template Desain

X= Pemberian perlakuan dengan Media Canva Template Desain

O₂= Post-test (Tes akhir) menulis teks persuasif sesudah menggunakan Media Canva Template Desain

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh media Canva terhadap kemampuan menulis teks persuasi dengan menggunakan struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi dengan tema Kesehatan.

Tabel 3. 3 Aspek Penilaian Teks Persuasi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Struktur Teks Persuasi	a. Adanya pengenalan isu, rangkaian argumen, pernyataan ajakan dan penegasan kembali	5
		b. Adanya pengenalan isu, rangkaian argumen, dan pernyataan ajakan	4
		c. Adanya pengenalan isu dan rangkaian argumen	3
		d. Adanya pengenalan isu	2
		e. Tidak adanya pengenalan isu, rangkaian argumen, pernyataan ajakan, dan penegasan kembali.	1

2.	Kepercayaan pendengar/pembaca	<p>a. Adanya data yang akurat, persesuaian pikiran antara teks dengan pembaca/pendengar, menghindari konflik, dan bertolak pada pendirian bahwa pikiran manusia dapat berubah 5</p> <p>b. Adanya data yang akurat, persesuaian pikiran antara teks dengan pembaca/pendengar, menghindari konflik 4</p> <p>c. Adanya data yang akurat, persesuaian pikiran antara teks dengan pembaca/pendengar 3</p> <p>d. Adanya data yang akurat 2</p> <p>e. Tidak adanya data yang akurat, persesuaian pikiran antara teks dengan pembaca/pendengar, menghindari konflik dan bertolak pada pendirian manusia dapat berubah 1</p>	
3.	Data dan Fakta	<p>a. Adanya data yang akurat, bersifat nyata, bersifat objektif, dan dapat dibuktikan kebenarannya 5</p> <p>b. Adanya data yang akurat, bersifat nyata, bersifat objektif 4</p> <p>c. Adanya data yang akurat, bersifat nyata 3</p> <p>d. Adanya data yang akurat 2</p> <p>e. Tidak adanya data yang akurat, bersifat nyata, bersifat objektif, dan dapat dibuktikan kebenarannya. 1</p>	
4.	Kata Bujukan	<p>a. Adanya kata marilah, ayo, dan mari, adanya pola 5</p>	

		intonasi suruhan, menggunakan kata kita, menggunakan kata kerja imperative.	
		b. Adanya kata marilah, ayo, dan mari, adanya pola intonasi suruhan, menggunakan kata kita	4
		c. Adanya kata marilah, ayo, dan mari, adanya pola intonasi suruhan	3
		d. Adanya kata marilah, ayo, dan mari	2
		e. Tidak adanya kata marilah, ayo, dan mari, adanya pola intonasi suruhan, menggunakan kata kita, menggunakan kata kerja imperative	1
5.	Kata Penghubung Argumentatif	a. Adanya kata argumen, alasan serta bukti yang logis, menekankan sebuah argumen, dapat memperkuat argumentasi	5
		b. Adanya kata argumen, alasan serta bukti yang logis, menekankan sebuah argumen	4
		c. Adanya kata argumen, alasan serta bukti yang logis	3
		d. Adanya kata argumen	2
		e. Tidak adanya kata argumen, alasan serta bukti yang logis, menekankan sebuah argumen, dan dapat memperkuat argumentasi	1
Skor 5x5			25

Rumus dalam menilai skor :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Dalam mengetahui kategori pengaruh media canva terhadap kemampuan menulis teks persuasi, dengan demikian dapat digunakan standar skor.

Tabel 3. 4 Kualifikasi Nilai

Kategori Penilaian	Hasil
Skor 81-100	Sangat Baik
Skor 61-80	Baik
Skor 41-60	Cukup
Skor 0-40	Kurang

3.6 Jalannya Eksperimen

Jalannya eksperimen pada penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Langkah-langkah pembelajaran Posstest

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	1. Mengucapkan salam 2. Berdoa 3. Mengabsen siswa 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	1. Merespon Salam 2. Berdoa 3. Siswa merespon 4. Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti.	10 Menit

		Mendengarkan topik, tujuan pelajaran yang ingin dicapai.	
Kegiatan Inti	<p>1. Guru menggali kemampuan yang dimiliki siswa tentang menulis teks persuasi</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati struktur dan kaidah teks persuasi dengan menggunakan media <i>canva</i></p> <p>3. Guru mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi <i>canva</i> dan mendaftar dengan akun. dan memberitahukan langkah langkah cara menggunakan</p>	<p>1. Siswa mendengar dan merespon guru</p> <p>2. Siswa menyimak penjelasan dari guru</p> <p>3. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru</p> <p>4. Siswa mulai mengerjakan posttest teks persuasi sesuai dengan arahan guru</p> <p>5. Siswa mengumpulkan hasil posttest teks persuasi yang mereka kerjakan kepada guru</p>	30 Menit

	<p>media canva dengan membuat teks persuasif.</p> <p>4. Guru menanya kepada siswa apakah siswa memahami struktur dan kaidah teks persuasi dengan menggunakan media <i>canva</i></p> <p>5. Guru mengarahkan siswa untuk mencoba membuat posttest teks persuasi dengan memperhatikan struktur dan kaidah teks persuasi</p> <p>6. Guru memperhatikan tugas yang sedang dikerjakan siswa</p> <p>7. Guru mengarahkan</p>		
--	---	--	--

	siswa untuk mengumpulkan hasil posttest yang sudah siswa kerjakan		
Kegiatan Penutup	Guru mengakhiri pembelajaran dan memberi salam	Siswa merespon salam guru	5 Menit

Tabel 3. 6 Langkah-langkah pembelajaran Pretest

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Mengajak untuk Berdoa 3. Mengabsen siswa 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab Salam 2. Berdoa 3. Siswa merespon menjawab guru 4. Siswa mengikuti pembelajaran dari guru 	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru menggali kemampuan yang dimiliki siswa tentang menulis teks persuasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengar dan merespon guru 2. Siswa menyimak penjelasan dari guru 3. Siswa menjawab 	30 Menit

	<p>2. Guru menjelaskan materi tentang teks persuasi tanpa menggunakan media <i>Canva</i></p> <p>3. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang diajarkan</p>	<p>pertanyaan yang diajukan guru</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru memberikan posttest kepada siswa yaitu menulis teks persuasi</p> <p>2. Guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil posttest</p> <p>3. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberi salam</p>	<p>1. Siswa mulai mengerjakan posttest yang sudah diberikan peneliti</p> <p>2. Siswa yang sudah selesai mengumpulkan hasil posttest</p> <p>3. Siswa merespon salam guru</p>	5 Menit

3.6.1 Contoh soal *Posttest*

3.6.1.1 *Posttest* Teks Persuasi

***Posttest* Keterampilan Menulis Teks Persuasi**

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Petunjuk Pengisian :

1. Berdoa sebelum mengerjakan tugas
2. Tulislah Nama, Kelas, dan Mata Pelajaran anda dengan baik
3. Kerjakanlah soal berikut ini dengan baik dan benar

SOAL

Tulislah sebuah teks persuasi dalam bertema Kesehatan dengan memperhatikan struktur dan kaidah teks persuasi

3.6.1.2 Pretest Teks Persuasi

Pretest Kemampuan Menulis Teks Persuasi

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Petunjuk Pengisian :

1. Berdoa sebelum mengerjakan tugas

2. Tulislah Nama, Kelas, dan Mata Pelajaran anda dengan baik
3. Kerjakanlah soal berikut ini dengan baik dan benar

SOAL

Tulislah sebuah teks persuasi dalam bertema Pendidikan dengan memperhatikan struktur dan kaidah teks persuasi.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Suatu penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data menurut Sugiyono (2017:335) “Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit. Melakukan Sintesa menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain”.

1. Memeriksa tugas siswa/siswi.
2. Memberikan skor terhadap tugas siswa/siswi.

Setelah data diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah langkah sebagai berikut:

1. Menghitung Rata-rata dan Standar Deviasi.

Untuk menghitung rata-rata (mean) dan standar deviasi kelas digunakan rumus sebagai berikut: x_i

- a. Rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \quad (\text{Sudjana 2005})$$

Keterangan:

F_i = Frekuensi yang sesuai dengan tanda X_i

X_i = Tanda kelas interval

- b. Standar Deviasi

$$S^2 = \frac{\sum f_i (X_i - \bar{x})^2}{\sum f_i} \quad (\text{Sudjana 2005})$$

- c. Menghitung standar error dari variabel hasil posttest dengan menggunakan rumus :

$$SE_m = \frac{SD}{\sqrt{N - 1}}$$

Keterangan : (Sudjana 2005)

SD = Standar Deviasi

SE_M = Standar Error

N = Jumlah Sampel

- d. Mencari perbedaan hasil standar error pada sebuah kelompok dengan menggunakan rumus :

$$SE_{m1-m2} = \sqrt{SE_{m1}^2 + SE_{m2}^2}$$

Keterangan: (Sudjana 2005)

T_0 : T observasi

M_1 : Mean kelompok *Pretest*

M_2 : Mean kelompok *Posttest*

$SE_{m_1-m_2}$: Standar error perbedaan *PretestPosttest*

2. Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Untuk menjadikan data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. penentuan rentang (j) diambil nilai tertinggi kemudian dikurangkan dengan nilai terendah.

$$j = X_{\max} - X_{\min}$$

- b. Penentuan banyak kelas interval (k) digunakan aturan Sturges, yaitu $K = 1 + 3,3 \log n$

(Sugiono, 2005:47).

- c. Penentuan panjang kelas interval (i) digunakan rumus sebagai berikut:

$$i = \frac{J}{K}$$

- d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rentang dan kelas masing-masing.

3.7.1 Uji Persyaratan Analisis

Untuk melihat data yang memiliki varian yang homogen berdistribusi normal antar variabel X dan Y. Untuk itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis perlu dilakukan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji kenormalan dilakukan secara parametik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Uji yang digunakan adalah uji lilifoers. Misalnya kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n . Berdasarkan sampel ini akan diuji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis tidak normal.

Pengujian hipotesis nol tersebut, dapat kita tempuh dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Data x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus $z_1 = \frac{x - \bar{X}}{s}$ (\bar{X} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- 2) Untuk setiap bilangan baku, menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang dengan rumus $F(Z_i) = P(z \leq z_i)$.
- 3) Selanjutnya hitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_1 jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_1)$ maka $S(Z_1) = \frac{f_{KUM}}{n}$
- 4) Dihitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlakanya, dan
- 5) Mengambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga tersebut adalah L_o dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji liliefoers dengan taraf nyata 0,05(5%)

Kriteria pengujian:

- a. Jika $L_o < L_{tabel}$, maka data distribusi normal
- b. Jika $L_o > L_{tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menghitung apakah data mempunyai variens yang homogeny atau tidak. Rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{\text{Variabel terbesar}}{\text{Variabel terkecil}} \dots\dots\dots (\text{Sudjana, 2005:250})$$

c. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji-t. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $(dk) = n - 1$. Rumus uji-t yang akan digunakan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2009 : 239) yaitu :

$$L_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1) s_1^2}{n_1 - 1} + \frac{(n_2 - 1) s_2^2}{2}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rata-rata data kelompok posttest

\bar{x}_2 = Rata-rata data kelompok pretest

n_1 = Banyaknya siswa kelompok posttest

n_2 = Banyaknya siswa kelompok pretest

S^2 = Varian gabungan

Sudjana (2005: 239)

Dengan \bar{X}_1 dan \bar{X}_2 adalah rata-rata hasil belajar siswa menulis surat pribadi masing-masing kelas eksperimen dan kelas kelas kontrol. Kriteria pengujian adalah tolak H_0 , jika $t_{\text{tabel}} \geq t_{(1-\alpha)} (n_1 + n_2 - 2)$. Untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dengan peluang untuk penggunaan daftar distribusi t ialah $(1 - \alpha)$, untuk harga-harga t yang lain H_0 diterima.