

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS IKLAN PADA SISWA KELAS VII  
SMP SANTO YOSEP TANJUNG SELAMAT MEDAN**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Nama : Sanyosep Rezeki Manalu  
NPM : 20110014  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN  
MEDAN  
2024**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA  
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS IKLAN  
PADA SISWA KELAS VII SMP SANTO YOSEP  
TANJUNG SELAMAT MEDAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan pada Universitas HKBP Nommensen untuk Memenuhi Syarat  
Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh:**

**Nama : Sanyosep Rezeki Manalu  
NPM : 20110014  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN  
MEDAN  
2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

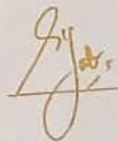
### Usulan Penelitian oleh:

Nama : Sanyosep Rezeki Manalu  
NPM : 20110014  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk **diseminarkan**.

Dosen Pembimbing I

Dr.Sarma Panggabean, S.p.d , M.Si.



: \_\_\_\_\_

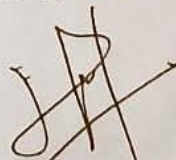
Dosen Pembimbing II

Vina merina Sianipar , S.p.d , M.Hum.



: \_\_\_\_\_

Medan, September 2024  
Ketua Program Studi



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

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

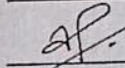
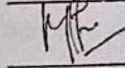
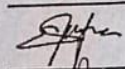
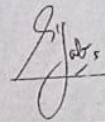
Skripsi:

Nama : Sanyosep Rezeki Manalu  
NPM : 20110014  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 18 September 2024 dan memperoleh nilai A

Dewan Penguji :

1. Pembimbing I : Dr. Sarma Panggabeh, M.Pd.
2. Pembimbing II : Vina Merina Br. Sianipar, S.Pd., M.Pd.
3. Penguji I : Monalisa Frince S,S.Pd., M.P.d
4. Penguji II : Beslina Afriani Siagian, S.Pd., M.Si

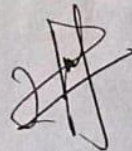


Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. N. S. Suro, M.Si., Ph.D

Mengetahui,  
Ketua Prodi Studi Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia



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

## **SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT DAN MEMALSUKAN DATA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

**Nama** : Sanyosep Rezeki Manalu  
**Tempat /Tanggal Lahir** : Medan, 05 Desember 2001  
**NPM** : 20110014  
**Program Studi** : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwaskripai saya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan”.

1. Adalah benar hasil karya saya sendiri (tidak hasil plagiat/tidak jiplakan).
2. Tidak didasarkan pada data palsu.
3. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam penelitian ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar,saya bersedia menanggung resiko dan siap diperkarakan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

**Medan, 18 September 2024**  
**Yang menyatakan,**



**Sanyosep Rezeki Manalu**  
**NPM: 20110014**



UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN  
FAKULTAS KGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl.Sutomo No.4A, Medan, Telp (061)4522922,4565635  
Fax (061)4571426

**BERITA ACARA BIMBINGAN**

Nama : Sanyosep Rezeki Manalu  
NPM : 20110014  
Tempat /Tanggal Lahir : Medan, 05 Desember 2001  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan  
Dosen Pembimbing I : Dr. Sarma Panggabeh, M.Pd.

No	Tanggal	Tempat Pertemuan	Materi/Bab	Paraf Pembimbing	Paraf Mahasiswa
1.	30 Mei 2024	Offline	Pengajuan Judul		
2.	03 Juni 2024	Offline	ACC Judul		
3.	12 Juni 2024	Offline	Bimbingan Bab I,II, dan III		
4.	14 Juni 2024	Offline	ACC Proposal		
5.	05 Agustus 2024	Online	Bimbingan Bab IV , V		
6.	08 Agustus 2024	Online	Bimbingan Bab IV , V		
7.	13 Agustus 2024	Online	Bimbingan IV dan V		
8.	15 Agustus 2024	Online	Bimbingan IV dan V		
9.	19 Agustus 2024	Online	Bimbingan IV dan V		
10.	26 Agustus 2024	Online	Bimbingan IV dan V		
11.	29 Agustus 2024	Online	Bimbingan IV dan V		
12.	05 September 2024	Online	ACC Skripsi		

Medan, 18 September 2024

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia

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



UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN  
FAKULTAS KGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl.Sutomo No.4A, Medan, Telp (061)4522922,4565635  
Fax (061)4571426

**BERITA ACARA BIMBINGAN**

**Nama** : Sanyosep Rezeki Manalu  
**NPM** : 20110014  
**Tempat /Tanggal Lahir** : Medan, 05 Desember 2001  
**Program Studi** : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
**Judul Skripsi** : Pengaruh media pembelajaran Aplikasi Canva terhadap keterampilan menulis iklan pada Siswa kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan  
**Dosen Pembimbing II** : Vina Merina Br. Sianipar, S.Pd., M.Pd.

No	Tanggal	Tempat Pertemuan	Materi/Bab	Paraf Pembimbing	Paraf Mahasiswa
1.	19 Juni 2024	Offline	Pengajuan Judul		
2.	21 Juni 2024	Offline	ACC Judul		
3.	23 Juni 2024	Offline	Bimbingan Bab I,II, dan III		
4.	26 Juni 2024	Offline	Bimbingan Bab I,II dan III		
5.	12 Juli 2024	Offline	Bimbingan Bab I,II dan III		
6.	19 Juli 2024	Offline	ACC Proposal		
7.	05 September 2024	Offline	Bimbingan IV dan V		
8.	06 September 2024	Offline	Bimbingan IV dan V		
9.	07 September 2024	Online	Bimbingan IV dan V		
10.	08 September 2024	Offline	Bimbingan IV dan V		
11.	09 September 2024	Offline	Bimbingan IV dan V		
12.	10 September 2024	Online	ACC Skripsi		

Medan, 18 September 2024  
Mengetahui  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia

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

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS IKLAN PADA SISWA KELAS VII SMP SANTO YOSEP TANJUNG SELAMAT MEDAN

Oleh:

**Nama** : Sanyosep Rezeki Manalu  
**NPM** : 20110014  
**Dosen Pembimbing** : (I) Dr. Sarma Panggabean, S.Pd, M.Si  
(II) Vina Merina Br. Sianipar, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII di SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Tahun Pelajaran 2024/2025. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan desain penelitian *two grup posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII dan menjadi sampel penelitian adalah kelas VII A dengan jumlah 30 orang dan kelas VII B 30 orang yang ditentukan dengan teknik *random sampling*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Setelah dilakukan penelitian yakni *posttest* menggunakan media pembelajaran aplikasi canva, diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 43,10 dan *posttest* di kelas eksperimen nilai rata-rata 81,16. Hasil pengujian normalitas kelas kontrol diperoleh hasil  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1055 < 0,161$ , uji normalitas kelas eksperimen diperoleh hasil  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,0140 < 0,161$ , hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian dinyatakan normal, uji homogenitas diperoleh hasil  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1.4858 < 4,183$ , dinyatakan homogen dan uji hipotesis menggunakan uji “t” pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh hasil  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $11,8198 > 1.667$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran canva mampu meningkatkan kemampuan menulis teks iklan pada siswa kelas VII di SMP Santo Yosep Tanjung Selamat tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Media Pembelajaran canva, Kemampuan Menulis, Teks Iklan



## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat-Nya yang telah melimpahkan rahmat dan kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Iklan pada Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan .”

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Richard A.M. Napitupulu, S.T., M.T, selaku Rektor Universitas HKBP Nommensen Medan;
2. Bapak Dr. Mula Sigiro, M.Si., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Bapak Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si, selaku Ketua Program Studi
4. Ibu Dr. Sarma Panggabean, S.Pd., M.Si. selaku dosen Pembimbing I, Ibu Vina Merina Sianipar., S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II saya.
5. Ibu Monalisa Frince Sianturi, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji I, dan Ibu Beslina Afriani Siagian., S.Pd., M.Si. selaku Penguji II;
6. Bapak/Ibu dosen dan Staff Pegawai Universitas HKBP Nommensen Medan;

7. Bapak/Ibu guru dan Staff Pegawai SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan;
8. Orang tua saya yang tercinta Bapak Manerep Manalu dan Ibu Dra. Repensi Lumban Gaol yang memberikan doa yang luar biasa, memotivasi dan mendukung saya untuk bisa kuliah dan menyelesaikan perkuliahan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan baik;
9. Teman-teman saya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2020;
10. Kepada seluruh pihak yang membantu dan mendukung penulis;
11. Serta untuk diri sendiri yang sudah menjalani setiap proses untuk mencapai ini.

Penulis sudah berupaya dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis masih menyadari ada kekurangan dari skripsi ini. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga karya skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Medan, 18 September 2024  
Penulis



**Sanvosep Rezeki Manalu**  
**NPM: 20110014**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.6.1 Manfaat Teoretis .....	10
1.6.2 Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN</b> .....	15
2.1 Landasan Teori.....	15
2.1.1 Media Pembelajaran.....	15
2.1.2 Media Aplikasi Canva .....	16
2.1.3 Kemampuan Menulis Teks Iklan .....	17
2.2 Kerangka Konseptual.....	23
2.3 Hipotesis Penelitian .....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	25
3.1 Metode Penelitian .....	25
3.2 Lokasi Penelitian .....	26
3.3 Waktu Penelitian .....	26
3.4 Populasi Penelitian .....	28
3.5 Sampel Penelitian .....	28
3.6 Desain Penelitian .....	29
3.7 Instrumen Penelitian .....	29
3.8 Jalan Eksperimen.....	32

3.9 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.10 Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
4.1 Deskripsi Data.....	42
4.2.1 Mentabulasi Skor Dikelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	43
4.3 Menghitung Nilai Rata-Rata Dan Standar Deviasi .....	46
4.3.1 Menghitung Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen(X).....	46
4.3.2 Menghitung Rata-Rata Dan Standar Deviasi Kelas Kontrol (X).....	47
4.3.3 Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	49
4.4 Data Normalitas.....	52
4.4.1 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen .....	52
4.4.2 Uji Normalitas Data Kelas Kontrol.....	54
4.5 Uji Homogenitas.....	55
4.6 Uji Hipotesis.....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	31
Tabel 3.2 One-Group Pretest-Posttest Design.....	33
Tabel 3.3 Indikator Penilaian Kemampuan Menulis Teks Iklan.....	35
Tabel 3.4 Jalannya Eksperimen Sebelum Menerapkan Media Pembelajaran Aplikasi Canva kelas Kontrol.....	36
Tabel 3.5 Jalannya Eksperimen Setelah Menerapkan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Kelas Eksperimen .....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Distribusi Kelas Kontrol .....	50
Gambar 4.2 Diagram Distribusi Kelas Eksperimen .....	52

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi menawarkan berbagai media dan alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Menurut (Sianipar et al., 2024) Saat ini kemampuan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi peserta didik di Indonesia masih sangat rendah. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan populer adalah aplikasi canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai template dan alat bantu untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk iklan. Penggunaan canva dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam berbagai aspek, termasuk keterampilan menulis iklan. Kurikulum pendidikan di Indonesia, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa (Wafiroh dkk, 2024). Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Akhadiah (2016:2) “Menulis merupakan suatu keterampilan yang kompleks dan unik yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan lainnya. Karena menulis merupakan suatu kemampuan yang dilakukan untuk menyampaikan ide, perasaan, pikiran bahkan materi yang dapat dituangkan melalui tulisan teks”.

Menulis merupakan kegiatan menghasilkan tulisan yang didapatkan dari pengembangan ide siswa (Sianipar, 2024). Menurut (Nurhadi, 2016)

menyatakan bahwa aktivitas menulis merupakan satu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, bicara, dan membaca. Kegiatan menulis dapat dilakukan setelah siswa melakukan kegiatan memahami teks dan mencari informasi yang dapat digunakan sebagai bahan tulisan. Keterampilan menulis mencakup berbagai jenis teks, salah satunya adalah iklan. Menulis iklan adalah kemampuan yang penting karena iklan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Iklan bertujuan untuk menyampaikan pesan secara persuasif agar pembaca tertarik dengan produk atau jasa yang ditawarkan. Oleh karena itu, menulis iklan memerlukan kemampuan mengolah kata secara kreatif dan persuasif. Perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia sekarang diantaranya adalah kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka ini memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif. Kurikulum merdeka memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dengan berbantuan media pembelajaran yakni media pembelajaran aplikasi canva karena media tersebut merupakan salah satu media pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum merdeka. Aplikasi canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis (Sholeh dkk., 2020).

Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis



huruf dan berbagai ilustrasi lainnya. Dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. Namun lebih cenderung kepada pembelajaran yang mengakomodir kekuatan dan kebutuhan belajar siswa dengan strategi pembelajaran yang independent khususnya dalam keterampilan menulis iklan. Menulis adalah keterampilan dan membawa orang lebih dekat dengan pikiran dan perasaan mereka melalui menulis orang juga dapat berkomunikasi dengan orang lain, berkomunikasi yang secara umum dipahami sebagai dua jenis bahasa, lisan dan tulisan untuk mengungkapkan suatu gagasan (Panggabean, S, 2023).

Keterampilan menulis Iklan adalah teks yang mendorong dan membujuk khalayak agar tertarik pada pesan yang disampaikan (Aprilliana & Efendi, 2022). Teks iklan merupakan teks sebagai suatu proses komunikasi untuk membantu menjual barang, memberi layanan serta menyampaikan gagasan atau ide-ide melalui saluran tertentu dalam bentuk informasi persuasif dapat disimpulkan, bahwa teks iklan merupakan suatu proses menjual barang kepada khalayak umum yang dipasang melalui saluran tertentu seperti media Koran dan majalah. Mengingat permasalahan yang terjadi bahwa siswa masih kurang mampu dalam menulis teks iklan maka dari itu peneliti ingin membuktikan dampak pengaruh yang diperoleh dengan menggunakan media aplikasi canva pada materi menulis iklan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan, ditemukan bahwa keterampilan menulis iklan siswa kelas VII masih rendah. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang menarik dan efektif untuk iklan.

Masalah yang sering ditemui antara lain penggunaan bahasa yang monoton, kurangnya kreativitas dalam menyusun kalimat, dan kesulitan dalam menarik perhatian pembaca melalui iklan yang dibuat. Data dari hasil ulangan harian menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan menulis iklan siswa kelas VII adalah 60. Jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Selain itu, hanya 20% dari siswa yang mampu mencapai nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis iklan siswa. Selain itu, hasil angket yang diisi oleh siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks dan ceramah. Mereka menginginkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran menawarkan solusi yang potensial untuk mengatasi masalah tersebut.

Media Aplikasi Canva merupakan berupa tema visual dan audio yang dipublikasi pada tahun 2012 dan mulai trend 2018 hingga saat ini dijadikan sebagai media untuk mendesain pembelajaran oleh guru, selain itu digunakan oleh para peserta didik untuk mendesain suatu pembelajaran terutama dalam menulis teks eksplanasi, media aplikasi yang tepat digunakan adalah media *Aplikasi Canva* yang dapat menarik perhatian para peserta didik dalam menulis belajar teks eksplanasi yang akan menjelaskan rangkaian proses peristiwa alam atau fenomena sosial dari desain gambar foto, yang secara visual langsung dilihat yang dapat merespon motivasi dalam menulis.

Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan suatu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang melalui media pembelajaran yang diterapkan

dapat membuat tingkat motivasi peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif dengan adanya media *aplikasi canva* dalam pembelajaran. *Aplikasi Canva* sangat mudah digunakan dan dapat diakses melalui aplikasi didownload pada gawai atau *laptop* dan bisa juga diakses melalui web resmi yang bisa digunakan guru dan para peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *Aplikasi Canva* dapat memberikan ide-ide dan motivasi dalam pembelajaran yang berbasis visual yang mempermudah dalam menuangkan ide-ide yang ingin disampaikan dalam hal menulis teks. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan (Sadiman 2002:6) “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Canva menyediakan berbagai template iklan yang dapat digunakan sebagai referensi, serta alat-alat desain yang intuitif yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Dengan canva, siswa dapat belajar menulis iklan secara lebih interaktif dan kreatif. Canva memungkinkan siswa untuk berlatih menyusun iklan dengan berbagai format dan gaya, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan menulis iklan yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap keterampilan menulis iklan pada siswa kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan canva dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis iklan siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi

pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kreatif dan interaktif. Metode pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti penggunaan canva diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi akan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis, siswa akan belajar lebih efektif jika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan canva, siswa dapat terlibat secara aktif dalam menyusun iklan, memilih desain, dan mengolah kata-kata yang menarik. Hal ini akan meningkatkan pemahaman mereka tentang cara menulis iklan yang baik dan efektif.

Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan canva terhadap keterampilan menulis iklan siswa. Siswa akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan canva sebagai media pembelajaran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Keterampilan menulis iklan siswa akan diukur sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan keterampilan menulis iklan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis iklan siswa melalui penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif seperti canva. Selain itu media canva juga memiliki beragam desain yang menarik, Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, Menghemat waktu dalam pembelajaran Oleh karena itu, Peneliti melakukan penelitian ini

untuk membuktikan “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap keterampilan menulis iklan pada siswa kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan:

1. Rendahnya keterampilan menulis iklan siswa data dari hasil ulangan harian menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan menulis iklan siswa kelas VII adalah 60, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis iklan siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan.
2. Kurangnya kreativitas dalam menulis iklan siswa sering mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang menarik dan efektif untuk iklan. Penggunaan bahasa yang monoton dan kurangnya kreativitas dalam menyusun kalimat menjadi masalah yang sering ditemui.
3. Kebosanan dengan metode pembelajaran konvensional sebagian besar siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks dan ceramah. Mereka menginginkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
4. Minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran meskipun teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat, penggunaannya dalam

proses pembelajaran masih minim. Banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif, seperti aplikasi canva, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kebutuhan akan media pembelajaran yang mendukung kreativitas siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung kreativitas mereka dalam menulis iklan. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa dalam menyusun iklan yang kreatif dan persuasif.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah diuraikan, Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan. Hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk siswa di sekolah lain atau tingkat kelas lainnya.
2. Media Pembelajaran yang digunakan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi canva. Penelitian ini tidak akan membandingkan canva dengan aplikasi atau media pembelajaran lainnya.
3. Jenis teks yang diteliti: fokus penelitian ini adalah pada keterampilan menulis iklan. Penelitian ini tidak akan mencakup keterampilan menulis jenis teks lainnya, seperti narasi, deskripsi, atau argumentasi.
4. Durasi penelitian: penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan kalender akademik sekolah. Hasil penelitian mungkin dipengaruhi oleh durasi penggunaan canva dalam proses pembelajaran.
5. Variabel penelitian: variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva (variabel independen)

terhadap keterampilan menulis iklan (variabel dependen). Penelitian ini tidak akan meneliti variabel lain yang mungkin juga mempengaruhi keterampilan menulis iklan, seperti latar belakang sosial ekonomi siswa atau dukungan keluarga.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah di uraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa menulis teks iklan tanpa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva di SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan?
2. Bagaimana kemampuan siswa menulis teks iklan dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva di SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan?
3. Bagaimana pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas 7 SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas ,maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk memahami bagaimana kemampuan siswa menulis teks iklan tanpa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva di SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.
2. Untuk memahami bagaimana kemampuan siswa menulis teks iklan dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva di SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.

3. Untuk Memahami bagaimana pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap keterampilan menulis iklan pada siswa kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan banyak manfaat bagi beberapa pihak, baik secara teoretis maupun secara praktis, antara lain:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

1. Pengembangan Teori Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam konteks penggunaan media digital untuk meningkatkan keterampilan menulis. Dengan mengkaji pengaruh aplikasi canva, penelitian ini dapat menambah literatur mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran bahasa.

2. Pemahaman tentang Pengaruh Teknologi terhadap Pembelajaran:

Penelitian ini memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana teknologi, khususnya aplikasi desain grafis seperti Canva, dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Ini akan memperkaya teori tentang integrasi teknologi dalam pendidikan.

3. Kontribusi Pada Teori Keterampilan Menulis:

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis iklan. Hal ini dapat membantu dalam pengembangan teori yang lebih spesifik mengenai keterampilan menulis persuasif dalam konteks pendidikan.



4. Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif:

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan memahami bagaimana canva dapat digunakan dalam pembelajaran, teori mengenai desain pembelajaran dapat diperluas untuk mencakup penggunaan alat dan aplikasi digital.

5. Studi Komparatif dalam Media Pembelajaran:

Penelitian ini akan memberikan data empiris yang dapat dibandingkan dengan penelitian lain mengenai media pembelajaran. Ini akan memperkuat teori-teori yang ada atau bahkan memunculkan teori baru tentang efektivitas berbagai jenis media pembelajaran.

6. Pengayaan Metodologi Penelitian Pendidikan:

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran. Hal ini dapat memperkaya metodologi penelitian dalam bidang pendidikan, khususnya dalam studi tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Siswa:

a) Peningkatan keterampilan menulis iklan: Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis iklan mereka dengan cara yang lebih menarik dan kreatif.

b) Motivasi belajar yang lebih tinggi: Metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif seperti penggunaan canva dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

c) Pengembangan keterampilan digital: siswa akan mendapatkan pengalaman dalam menggunakan aplikasi desain grafis, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan digital yang penting di era teknologi saat ini.

## 2. Bagi Guru:

a) Alternatif media pembelajaran canva menyediakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif.

b) Peningkatan kreativitas pengajaran penggunaan canva dapat membantu guru dalam merancang materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran.

c) Kemudahan dalam penilaian canva memungkinkan pembuatan materi dan tugas yang mudah dievaluasi secara visual, memudahkan guru dalam menilai hasil kerja siswa.

## 3. Bagi Sekolah:

a) Peningkatan kualitas pembelajaran integrasi teknologi seperti penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan siswa yang lebih kompeten dalam berbagai keterampilan, termasuk keterampilan menulis.

b) Dukungan untuk pembelajaran modern sekolah dapat menjadi contoh penerapan teknologi dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan

reputasi sekolah sebagai institusi yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

c) Pengembangan infrastruktur teknologi dengan mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran, sekolah akan terdorong untuk mengembangkan infrastruktur teknologi yang lebih baik, seperti fasilitas komputer dan akses internet yang memadai.

#### 4. Bagi Orang Tua:

a) Pemantauan perkembangan anak orang tua dapat lebih mudah memantau perkembangan keterampilan menulis anak mereka melalui hasil karya yang dihasilkan menggunakan canva yang biasanya dapat diakses secara digital.

b) Dukungan dalam pembelajaran di rumah aplikasi canva yang dapat diakses dari rumah memungkinkan orang tua untuk mendukung proses pembelajaran anak mereka dengan menyediakan perangkat yang diperlukan dan membantu anak dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

#### 5. Bagi Pengembang Kurikulum:

a) Referensi untuk integrasi teknologi hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang kurikulum dalam merancang program pembelajaran yang lebih modern dan berbasis teknologi.

b) Pengembangan modul pembelajaran temuan dari penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan modul pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan aplikasi desain grafis seperti canva

memberikan panduan praktis bagi guru dalam mengimplementasikannya di kelas.

**BAB II**  
**LANDASAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL**  
**DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

**2.1 Landasan Teori**

Landasan teori ini merupakan bagian dari aspek pendukung penelitian yang dilakukan. Segala bentuk penjelasan dan pembahasan materi didasarkan pada berbagai teori yang kuat untuk memperoleh fakta dan validitas. Dalam penelitian, landasan teori yang menjadi landasan penelitian. Pembahasan ini menguraikan landasan teori yang mendukung penelitian ini.

Landasan teori penelitian sangat penting guna mempertimbangkan informasi penelitian-penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan kelebihan dan kekurangan yang ada sebelumnya. Selanjutnya penulis ingin menggali informasi lebih lanjut dari penelitian-penelitian sebelumnya untuk mendapatkan informasi yang ada mengenai judul-judul yang diangkat oleh penulis.

**2.1.1 Media Pembelajaran**

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Pendapat dari para ahli menyiratkan hal yang sama, yakni media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim semua pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian pelajar, minat dan perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung (Trisiana, 2020). Media pembelajaran merupakan paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware artinya segala sesuatu bisa berupa alat, bahan, atau

keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan; menyampaikan informasi; dan memberi instruksi.

### **2.1.2 Media Aplikasi Canva**

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. (Sholeh dkk., 2020). Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. Selain digunakan untuk mendesain konten di media sosial, canva dapat digunakan untuk melakukan desain lain, seperti membuat logo, poster, banner iklan, dan lainnya.

Para pelajar dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui desain visual yang menarik. Mereka dapat memilih template yang sesuai dan mengadaptasinya sesuai dengan ide-ide kreatif mereka sendiri. Para pelajar dapat memiliki pengalaman langsung dalam membuat iklan yang mirip dengan yang mereka temui dalam kehidupan nyata. Mereka dapat merasakan proses membuat iklan mulai dari konsep hingga implementasi secara langsung. Dengan canva, para pelajar dapat berbagi desain iklan mereka dengan instruktur atau rekan sekelas

secara langsung, sehingga memungkinkan untuk memberikan dan menerima umpan balik yang lebih mudah dipahami.

### **2.1.3 Kemampuan Menulis Teks Iklan**

Menulis adalah Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif daekspresif. Menulis termasuk aspek kegiatan berbahasa yang dianggap sulit. Hal itu dikeluhkan oleh banyak siswa di pendidikan dasar dan menengah, mahasiswa di perguruan tinggi pun mengeluhkan sulitnya menulis (Wardani, 2020). Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Menulis juga merupakan keterampilan reseptif. Pada tingkat menulis permulaan terjadi proses pengubahan dan proses pemahaman yang harus dikuasai siswa. Dengan demikian, pelajaran jenis menulis apapun perlu dibiasakan termasuk menulis teks (Wardani, 2020). Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi siswa. Keterampilan menulis harus dimiliki oleh siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar, tanpa memiliki kemampuan menulis yang memadai sejak dini, anak akan mengalami kesulitan belajar pada masa selanjutnya. Berkaitan dengan fungsi keterampilan menulis, kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Kiranya tidaklah berlebihan bila dikatakan bahwa keterampilan menulis merupakan ciri orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Salah satu keterampilan menulis yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan menulis hasil penelitian.

Menulis Iklan adalah teks yang mendorong dan membujuk khalayak agar tertarik pada pesan yang disampaikan (Aprilliana & Efendi, 2022). Teks iklan merupakan teks sebagai suatu proses komunikasi untuk membantu menjual barang, memberi layanan serta menyampaikan gagasan atau ide-ide melalui

saluran tertentu dalam bentuk informasi persuasif dapat disimpulkan, bahwa teks iklan merupakan suatu proses menjual barang kepada khalayak umum yang dipasang melalui saluran tertentu seperti media Koran dan majalah. Mengingat permasalahan yang terjadi bahwa siswa masih kurang mampu dalam menulis teks iklan maka dari itu peneliti ingin membuktikan dampak pengaruh yang diperoleh dengan menggunakan media aplikasi canva pada materi menulis iklan.

### **2.1.3.1 Pengertian Menulis Teks Iklan**

Menulis Iklan adalah teks yang mendorong dan membujuk khalayak agar tertarik pada pesan yang disampaikan (Aprilliana & Efendi, 2022). Teks iklan merupakan teks sebagai suatu proses komunikasi untuk membantu menjual barang, memberi layanan serta menyampaikan gagasan atau ide-ide melalui saluran tertentu dalam bentuk informasi persuasif dapat disimpulkan, bahwa teks iklan merupakan suatu proses menjual barang kepada khalayak umum yang dipasang melalui saluran tertentu seperti media koran dan majalah. Mengingat permasalahan yang terjadi bahwa siswa masih kurang mampu dalam menulis teks iklan maka dari itu peneliti ingin membuktikan dampak pengaruh yang diperoleh dengan menggunakan media aplikasi canva pada materi menulis iklan.

Menulis teks iklan juga merupakan seni menggabungkan kata-kata yang tepat dengan strategi yang efektif untuk menarik perhatian, mempengaruhi, dan menginspirasi audiens. Memahami karakteristik produk atau layanan yang ditawarkan, serta kebutuhan dan keinginan target pasar, teks iklan dapat dirancang untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Mencerminkan identitas merek, menyampaikan pesan yang jelas, dan memicu respons yang diinginkan dari konsumen. Menulis teks iklan adalah seperti menjadi seorang kreator cerita



singkat yang berusaha menggugah emosi, memikat perhatian, dan mengundang tindakan dari para pembaca. Kesempatan untuk merangkai kata-kata dengan cerdas, menawarkan solusi atau pengalaman yang menarik bagi calon konsumen, serta menghadirkan merek dalam cahaya yang paling menguntungkan. Membangun hubungan yang kuat antara merek dan pelanggan potensial, dan akhirnya, mengubah minat menjadi aksi.

### **2.1.3.2 Ciri-ciri Teks Iklan**

Menurut Marwadi & Sodiq, (2022) Teks iklan memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya dari jenis tulisan lainnya. Berikut adalah beberapa ciri-ciri umum dari teks iklan:

1. Memiliki tujuan jelas teks iklan ditulis dengan tujuan tertentu, seperti meningkatkan penjualan, meningkatkan kesadaran merek, atau mengundang orang untuk mengunjungi situs web.
2. Singkat dan padat biasanya, teks iklan singkat dan padat, dengan fokus pada penyampaian pesan utama dalam waktu singkat. Setiap kata dan kalimat dipilih dengan hati-hati untuk memaksimalkan dampaknya.
3. Menonjolkan kelebihan iklan sering menyoroti kelebihan produk atau layanan yang ditawarkan, seperti fitur unik, manfaat khusus, atau keunggulan dibandingkan dengan pesaing.
4. Menggunakan bahasa menarik bahasa dalam teks iklan biasanya menarik dan menggugah emosi. Ini bisa berupa gaya bahasa yang kreatif, humor, atau bahasa yang membangkitkan rasa ingin tahu.
5. Panggilan untuk tindakan hampir semua teks iklan akan menyertakan panggilan untuk tindakan (*call to action*) yang mengajak pembaca untuk

melakukan sesuatu, seperti membeli produk, mendaftar, atau mengunjungi situs web.

6. Menggunakan visual: meskipun tidak selalu berlaku untuk teks, iklan sering menyertakan elemen visual seperti gambar, grafik, atau video untuk menambah daya tarik dan memperkuat pesan.
7. Menyebutkan informasi kontak untuk iklan yang mengarahkan pembaca untuk bertindak lebih lanjut, informasi kontak sering disertakan agar pembaca tahu bagaimana cara menghubungi atau mengakses lebih lanjut tentang produk atau layanan yang ditawarkan.

### **2.1.3.3 Struktur Teks Iklan**

Struktur teks iklan adalah pengenalan, dalam teks iklan yang tidak kalah pentingnya adalah berupa ajakan atau persuasif agar pembaca, pendengar atau pemirsa mau melakukan yang diinginkan oleh pengiklan Safi'i dkk.,(2023). Semakin banyak yang mengikuti apa yang diinginkan oleh pengiklan, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pengiklan. Memiliki peran penting dalam menunjang efektivitas periklanan. Pemanfaatan gambar untuk menunjang maksud dan tujuan iklan. Pemanfaatan gambar memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap efektivitas periklanan. Kemudian struktur berikutnya sebagai pelengkap dalam teks iklan adalah berupa nama atau logo perusahaan. Penulisan nama atau logo perusahaan merupakan identitas dari pengiklan. Harapannya, melalui pemanfaatan atau penulisan nama perusahaan serta logo akan memberikan citra serta sugesti kepada para pembaca atau penerima iklan. Meskipun bisa dianggap parsial, pemanfaatan nama serta logo perusahaan tetap dapat menunjang efektivitas periklanan

#### **2.1.3.4 Kaidah Kebahasaan Teks Iklan**

Kaidah Kebahasaan Teks Iklan Safi'i dkk.,(2023) sebagai berikut:

1. Kaidah kebahasaan pertama yang terdapat teks iklan adalah penggunaan bahasa persuasive. Penggunaan bahasa persuasif sebagaimana diutarakan pada bagian struktur adalah bagian penting yang diperhatikan dalam penyusunan teks iklan. Bahasa persuasif berisi ajakan yang dapat mempengaruhi sasaran iklan. Kata-kata yang terdapat dalam iklan harus memiliki rima atau pengulangan nada yang sama agar iklannya menarik dan berkesan.
2. Kaidah kebahasaan selanjutnya adalah berkesan positif. Kesan positif dalam iklan dapat berupa manfaat yang dapat diambil oleh pembaca atau konsumen. Misalnya, meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari konsumen.
3. Kaidah kebahasaan yang terakhir dalam teks iklan adalah bersifat ringkas. Aspek kebahasaan yang bersifat ringkas secara umum sudah terpenuhi.

Kaidah kebahasaan teks iklan dibagi menjadi tiga yaitu sebagai melibatkan cara berpikir yang kreatif, pengunggah, mengandung daya tarik, dan menyampaikan informasi Aprilliana dan Efendi,(2022) Iklan adalah kalimat yang mudah diingat, menarik, dan mencolok. Iklan biasanya berupa susunan kata tertentu yang memberi penjelasan secara singkat terhadap suatu produk atau jasa sehingga mudah diingat, Kalimat persuasif. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks iklan adalah teks iklan menggunakan bahasa yang sederhana, mudah diingat, mudah dimengerti, dan menarik bagi khalayak. Tidak lupa juga ditunjang dengan ketepatan ejaan dan tanda baca.

### **2.1.3.5 Langkah-langkah Menulis Teks Iklan**

Langkah-langkah menulis iklan juga dikemukakan oleh (Sholeh et al., 2020) ada tiga langkah menulis teks iklan:

1. Mulailah iklan dengan pernyataan yang menarik perhatian khalayak, yaitu berfokus pada kepentingan khalayak agar tertarik pada pesan yang disampaikan. atau masalah yang mereka hadapi.
2. Menawarkan solusi dalam membuat iklan tidak boleh hanya sekedar menyampaikan janji-janji. Namun, agar mereka yakin tunjukanlah bukti bahwa solusi yang kita berikan benar dan sesuai dengan harapan mereka
3. Mengajukan harga bagian terakhir adalah mengajukan harga yang kita inginkan.

Sedangkan menurut Aprilliana & Efendi, (2022) langkah-langkah menulis teks iklan antara lain 2

1. Kenali tujuan iklan tentukan dengan jelas apa yang ingin dicapai dengan iklan. Apakah itu untuk meningkatkan penjualan, meningkatkan kesadaran merek, atau mengajak orang untuk melakukan tindakan tertentu seperti mengunjungi situs web. Pahami target audiens: Pelajari siapa target audiens. Apa kebutuhan, keinginan, dan masalah mereka? memahami audiens dapat menyesuaikan pesan sehingga lebih relevan dan menarik bagi mereka. Soroti kelebihan produk atau layanan dan berpikir tentang bagaimana bisa mengomunikasikan manfaatnya kepada audiens Tentukan gaya dan tone sesuaikan gaya dan nada iklan dengan merek dan audiens target apakah ingin terlihat formal, santai, humoris, atau profesional?

2. Buat headline yang menarik headline adalah hal pertama yang dilihat oleh audiens jadi pastikan untuk membuatnya menarik dan memikat perhatian. Gunakan kalimat pendek dan kuat yang menggambarkan manfaat utama atau menimbulkan rasa ingin tahu. Rangkai teks iklan buat teks iklan memperhatikan struktur yang efektif. Mulailah dengan menarik perhatian, kemudian sampaikan informasi tentang produk atau layanan dan akhiri dengan panggilan untuk tindakan yang jelas. Sertakan *Call to Action* pastikan untuk menyertakan panggilan untuk tindakan yang jelas dalam iklan. Beritahu audiens apa yang diharapkan dari mereka, apakah itu membeli produk, mendaftar, atau mengunjungi situs web. Revisi dan perbaiki setelah menulis iklan, revisi dan perbaiki teks sesuai kebutuhan. Pastikan pesan jelas, padat, dan menggugah emosi.
3. Uji coba dan evaluasi uji coba iklan untuk melihat bagaimana audiens meresponsnya. Evaluasi kinerjanya dan siap untuk melakukan penyesuaian jika diperlukan.

## **2.2 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori itu berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2020). Penelitian ini terdiri dari variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis teks iklan.

Pembelajaran teks menulis iklan di sekolah masih belum berjalan dengan baik masih ada permasalahan dalam penerapannya. Hal tersebut karena sistem guru mengajar

masih tergolong kaku sehingga tidak tercipta pembelajaran yang efektif. Guru belum sepenuhnya memahami keberagaman siswa siswi dalam satu ruangan tersebut memiliki keberagaman dari minat, kesiapan dan kemampuan belajar siswa. guru masih mengajar tanpa memperhatikan keberagaman yang ada pada siswa. Media pembelajaran aplikasi canva diupayakan dapat mengembangkan kualitas hasil belajar teks deskripsi siswa sebab siswa akan diberikan pengajaran yang berdasarkan minat, kesiapan serta kemampuan siswa. Dalam penelitian ini Peneliti merencanakan dan menggunakan media aplikasi pembelajaran aplikasi canva dalam materi teks iklan siswa kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan dan untuk membuktikan Pengaruh media aplikasi pembelajaran aplikasi canva terhadap peningkatan kemampuan menulis teks iklan di kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan media aplikasi pembelajaran aplikasi canva terhadap peningkatan kemampuan menulis teks iklan di kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka konseptual, maka hipotesis penelitian dituliskan sebagai berikut:

- Hipotesis alternatif (Ha)** Penggunaan media aplikasi pembelajaran aplikasi canva berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks iklan di kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.
- Hipotesis Nihil (Ho)** Penggunaan media aplikasi pembelajaran aplikasi canva tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks iklan di kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode Penelitian adalah serangkaian aktivitas yang meliputi pengumpulan data, analisis, dan pemberian interpretasi yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian (Wakarmamu, 2021). Metodologi penelitian memberikan kerangka kerja yang terstruktur bagi peneliti untuk mengidentifikasi dan menerapkan langkah-langkah yang sesuai dalam proses penyelidikan ilmiah. Metodologi penelitian membantu peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian secara sistematis dan objektif, serta memastikan keabsahan dan keandalan temuan yang dihasilkan (Sugiyono, 2020). Metodologi penelitian memberikan kerangka kerja yang terstruktur bagi peneliti untuk mengidentifikasi dan menerapkan langkah-langkah yang sesuai dalam proses penyelidikan ilmiah. Metodologi penelitian membantu peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian secara sistematis dan objektif, serta memastikan keabsahan dan keandalan temuan yang dihasilkan.

Metode kuantitatif sering disebut metode tradisional karena telah lama digunakan dan menjadi bagian dari tradisi penelitian. Metode ini juga dikenal sebagai metode positivistik yang didasarkan pada filsafat positivisme yang menekankan pengamatan empiris dan penelitian ilmiah yang sistematis. Peneliti dapat menemukan dan mengembangkan pengetahuan baru dalam bentuk ilmu pengetahuan dan teknologi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen karena memerlukan informasi yang dapat diukur dan dinyatakan

dalam bentuk angka, termasuk hasil pengukuran nilai setiap variabel dan perhitungannya

Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kemampuan menulis teks iklan di kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.

### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan. Alasan peneliti memilih SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan sebagai tempat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitian didasari oleh aktifitas pembelajaran sekolah yang belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva serta minat belajar siswa yang rendah.
2. Sekolah telah memenuhi persyaratan yang ditetapkan untuk melakukan penelitian, terutama terkait jumlah siswa yang memadai.
3. Sekolah tersebut merupakan lembaga pendidikan formal yang siap menerima dan mendukung penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pengembangan kualitas pembelajaran di lingkungannya.

### **3.3 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 pada pemahaman menulis teks hasil penelitian pada semester genap.



**Tabel 3.1 Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Apr				Mei				Jun				Jul				Agust				Sept			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persetujuan judul	■	■	■																					
2	Penyusunan proposal			■	■	■	■	■	■																
3	Bimbingan dosen 1						■	■	■																
4	Bimbingan dosen 2									■	■	■	■												
5	ACC Proposal										■	■	■												
6	Seminar proposal													■	■	■	■								
7	Pelaksanaan penelitian														■	■	■								
8	Pengolahan data															■	■	■	■	■	■				
9	Bimbingan dosen 1																		■	■	■				
10	Bimbingan dosen 2																					■	■	■	■
11	ACC skripsi																							■	■
12	Ujian meja hijau																								■

### **3.4 Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang memiliki kuantitas serta ciri tertentu. Populasi ini menjadi penekanan penelitian yang akan dipelajari sang peneliti, serta asal situ ditarik kesimpulan atau generalisasi terkait menggunakan topik penelitian yang sedang dijalankan (Sugiyono, 2020). Populasi juga dapat dianggap sebagai jumlah atau kuantitas total dari subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang menjadi objek penelitian.

Arikunto (2012: 104) menyatakan bahwa bila jumlah populasi kurang asal 100 orang, sampel bisa diambil secara keseluruhan, namun bila jumlah populasi lebih berasal 100 orang, maka sampel dapat diambil sebagai sebagian asal populasi yg tersedia. Pada penelitian ini, kelas VII memiliki jumlah siswa sebanyak 25 orang, bisa disimpulkan bahwa populasi penelitian ini merupakan semua peserta didik kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan., yang berjumlah 25 siswa.

### **3.5 Sampel Penelitian**

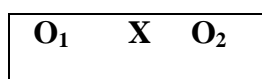
Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang memiliki populasi (Sugiyono, 2020). Pada konteks penelitian, bila jumlah populasi kurang asal 100 orang, maka sebaiknya seluruh populasi diambil menjadi sampel, sehingga penelitian tersebut bisa mengkategorikan sebagai penelitian populasi. namun, Jika jumlah populasi melebihi 100 orang, maka sebagian berasal populasi tersebut dapat diambil menjadi sampel, menggunakan mengikuti persentase eksklusif, misalnya 0-15% atau 20-25% yg tersisa (Arikunto, 2012: 104). Populasi dapat diartikan sebagai kumpulan individu dengan kualitas dan ciri-ciri yang sudah

ditetapkan (Nasir, 2014:204). Dengan demikian, berdasarkan penjelasan tersebut, populasi merupakan jumlah keseluruhan individu dalam kumpulan populasi yang diteliti. Dalam kasus penelitian ini, karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka seluruh populasi, yaitu 30 siswa kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan 30 kelas VII C sebagai kelas kontrol SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan dapat diambil sebagai sampel.

### 3.6 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen *one group pretest-posttest design* yang juga dikenal sebagai studi satu kelompok. Peneliti memilih model ini karena relevansinya dengan judul penelitian. Mempertimbangkan populasi terdapat dua kelas yang digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi. Penggunaan desain ini memungkinkan kesinambungan penelitian dengan mengambil data sebelum dan sesudah intervensi, sehingga hasil yang lebih akurat dapat diperoleh.

**Tabel 3.2**  
***One-Group Pretest-Posttest Design***



Keterangan :

- X** : Perlakuan yang diterapkan melalui Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva
- O<sub>1</sub>** : Nilai pretest sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi canva.
- O<sub>2</sub>** : Nilai posttest setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang

berkualitas. Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen akan dideskripsikan, dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2020).

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes subjektif berupa esai. Siswa diminta untuk menulis teks iklan dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan penulisan teks iklan dengan tepat. Untuk mendapatkan data kemampuan menulis teks iklan, alat ukur yang digunakan adalah tabel yang memuat tentang aspek, indikator, dan skor pencapaian untuk setiap indikator. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. 3**  
**Indikator Penilaian Kemampuan Menulis Teks Iklan**

No	Aspek	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Struktur Teks Iklan	Siswa memiliki kemampuan yang baik dalam memahami struktur teks iklan 1. Orientasi: bagian awal yang berisikan pengenalan produk/jasa. Iklan: membahas inti dari yang ingin dipromosikan atau ditawarkan dalam iklan. identifikasi: berisi penjelasan yang memudahkan publik untuk mengakses barang atau jasa yang ditawarkan. Pemanfaatan gambar untuk menunjang maksud dan tujuan iklan.	Sangat baik	5
		Murid hanya memahami tiga struktur teks iklan	Baik	4
		Murid hanya memahami	Cukup	3

		dua struktur teks iklan	Baik	
		Murid hanya memahami satu struktur teks iklan	Tidak Baik	2
		Murid tidak memahami satu pun struktur teks iklan	Sangat tidak baik	1
2	Ciri-ciri Teks Hasil Penelitian	Murid memiliki kemampuan yang baik dalam memahami ciri-ciri teks iklan 1.Memiliki Tujuan Jelas: 2.Singkat dan Padat: 3.Menonjolkan Kelebihan: 4.Menggunakan Bahasa Menarik:	Sangat baik	5
		Murid hanya memahami tiga ciri-ciri teks iklan	Baik	4
		Murid hanya memahami dua ciri-ciri teks iklan	Cukup Baik	3
		Murid hanya memahami satu ciri-ciri teks iklan	Tidak Baik	2
		Tidak terdapat ciri-ciri dalam teks iklan	Sangat Tidak Baik	1
3	Kaidah Kebahasaan teks hasil penelitian	Murid memiliki kemampuan yang baik dalam memahami kaidah kebahasaan teks iklan (1) Kaidah kebahasaan pertama yang terdapat teks iklan adalah penggunaan bahasa persuasive. (2) Kaidah kebahasaan selanjutnya adalah berkesan positif. (3) Kaidah kebahasaan yang terakhir dalam teks iklan adalah bersifat ringkas.	Sangat baik	5
		Murid hanya memahami tiga kaidah kebahasaan teks iklan	Baik	4
		Murid hanya memahami dua kaidah kebahasaan teks iklan	Cukup Baik	3
		Murid hanya memahami satu kaidah kebahasaan teks iklan	Tidak Baik	2
		Murid tidak memahami satu pun kaidah	Sangat Tidak Baik	1

		kebahasaan teks iklan	Baik	
4	Objek Penelitian	Murid berusaha untuk merinci objek dengan detail yang sangat tinggi.	Sangat baik	5
		Murid berusaha untuk merinci objek dengan detail yang cukup.	Baik	4
		Murid berusaha untuk merinci objek dengan kurang detail	Cukup Baik	3
		Murid berusaha untuk merinci objek dengan kurang mendetail	Tidak Baik	2
		Murid berusaha untuk merinci objek dengan tanpa detail.	Sangat Tidak Baik	1
Jumlah				20

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai Pemerolehan}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100 \%$$

Kategori evaluasi dampak penerapan pembelajaran diferensiasi terhadap kemampuan memahami teks deskripsi diukur menggunakan standar nilai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Penilaian Kemampuan Memahami Teks Iklan**

Rentang Nilai	Hasil
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup Baik
40-54	Tidak Baik
0-39	Sangat Tidak Baik

Sugiyono, (2020;174)

### 3.8 Jalan Eksperimen

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Jalannya Eksperimen Sebelum Menerapkan Media Pembelajaran**  
**Aplikasi Canva Kelas Kontrol**

<b>Pertemuan pertama (90 Menit)</b>			
<b>No</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Siswa</b>	<b>Waktu</b>
1	<b>Kegiatan Awal</b> 1. Guru memberikan salam  2. Guru mempersilahkan siswa memimpin doa 3. Guru mendata kehadiran siswa 4. Guru memberitahukan materi dan tujuan pembelajaran	1. Siswa menjawab salam dari guru 2. Salah satu Siswa memimpin doa 3. Siswa menjawab absensi kehadiran Siswa mendengarkan penjelasan guru	10 Menit
2	<b>Kegiatan Inti</b> 1. Guru menjelaskan materi tentang pengertian, unsur-unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan teks iklan dengan metode ceramah 2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya 3. Guru meminta siswa untuk menjelaskan kembali materi sesuai pemahaman siswa 4. Guru menugaskan siswa menulis teks iklan	1. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru  2. Siswa memberikan pertanyaan 3. Siswa menjelaskan materi kembali 4. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	70 Menit
3	<b>Kegiatan Akhir</b> 1. Guru mengumpulkan lembar tugas siswa 2. Guru memberikan kesimpulan dari materi yang sudah dijelaskan dan memberikan motivasi 3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam	1. Siswa mengumpulkan lembar tugas 2. Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti 3. Siswa berdoa dan menjawab salam dari peneliti	10 menit

**Tabel 3.6**  
**Jalannya Eksperimen Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran**  
**Aplikasi Canva Kelas Eksperimen**

<b>Pertemuan II (90 menit)</b>			
<b>No</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Siswa</b>	<b>Waktu</b>
1	<b>Kegiatan Awal :</b> 1. Guru memberikan salam kepada siswa	1. Siswa merespon salam dari peneliti	3 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru mempersilahkan siswa memimpin doa</li> <li>3. Guru memperkenalkan diri dan mendata kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi serta menjelaskan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Salah satu siswa memimpin doa</li> <li>3. Siswa mendengarkan dan menjawab absensi.</li> <li>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru</li> </ol>	
2	<p>Kegiatan Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelaksanaan pembelajaran</li> <li>2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menampilkan sebuah teks Iklan dengan media Canva</li> <li>4. Guru melakukan orientasi kepada peserta didik pada masalah dengan menyampaikan masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penyajian sebuah teks iklan yang sebelumnya tidak diberitahukan jenis teks apa. Dan inilah yang akan dipecahkan secara individu</li> </ol> <p>Pertanyaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Setelah kalian mengamati dengan proses membaca teks tersebut apakah kalian dapat menentukan jenis teks apa?</li> <li>b) Jika jawabannya ya. Teks tersebut termasuk jenis teks apa?</li> <li>c) Informasi apakah yang dapat saudara ambil dari teks tersebut?</li> <li>d) Apa yang dapat kalian catat sebagai unsur-unsur teks tersebut?</li> <li>e) Apa struktur dari teks tersebut?</li> <li>f) Apa kaidah kebahasaan yang terkandung dalam teks tersebut setelah saudara</li> </ol>	<p>Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran. Siswa memperhatikan teks yang ditampilkan oleh guru. Siswa mengamati teks yang ditampilkan.</p> <p>Siswa berdiskusi dengan sesama kelompok tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru</p>	80 Menit



	<p>mengamatinya?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi arahan kepada siswa untuk mengamati dan memahami kembali teks yang disajikan untuk memecahkan masalah.</li> <li>2. Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugas/proyek masing-masing. Tugas/proyek masing-masing kelompok disesuaikan dengan bagian assement diagnosa awal.</li> <li>3. Guru meminta siswa untuk menjelaskan pertanyaan tersebut secara bergantian oleh setiap perwakilan siswa dalam kelompok masing-masing</li> <li>4. Guru menjelaskan tentang teks tersebut dan menjelaskan kaitannya dengan materi yang akan pelajari</li> <li>5. Guru menjelaskan materi dan memberikan pemahaman tentang pengertian, unsur-unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan teks iklan dengan cara pembelajaran yang berbeda sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya (pembelajaran menggunakan media canva)</li> </ol> <p>2. Assesment Formatif</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tugas atau proyek pada siswa untuk menuliskan sebuah teks hasil iklan yang lengkap dengan unsur-</li> </ol>	<p>Siswa berdiskusi membagi tugas untuk mencari data atau bahan-bahan atau alat yang berkaitan dengan arahan yang diberikan oleh guru.</p> <p>Siswa maju dan menjelaskan hasil yang dikerjakan secara bergantian</p> <p>Siswa mendengarkan penjelasan guru</p> <p>Siswa memperhatikan dan memahami penjelasan guru tentang pengertian, unsur-unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan teks iklan.</p> <p>Siswa mengerjakan tugas atau proyek sesuai dengan arahan guru</p> <p>Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru Siswa menngumpulkan lembar kerja kelompok mereka</p>	
--	--	---	--

	<p>unsur, struktur serta kaidah kebahasaan teks iklan secara individu</p> <p>2. Guru meminta siswa untuk diskusi dalam pembuatan tugas sehingga Project setiap individu siap untuk dikumpulkan.</p> <p>3. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil proyeknya.</p>		
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1. Guru memberikan motivasi</p> <p>2. Guru mengakiri pembelajaran dengan doa dan ucapan salam</p>	<p>1. Siswa mendengarkan motivasi dan nasehat yang diberikan peneliti</p> <p>2. Siswa berdoa dan menjawab salam dari peneliti</p>	2 Menit

### 3.9 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang memungkinkan untuk mengumpulkan informasi dalam sebuah proyek penelitian. Dalam konteks pengumpulan bahan penelitian, peneliti menghimpun data dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data merujuk pada cara di mana peneliti mengumpulkan data dari subjek yang sedang diteliti. Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah metode *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam melakukan tugas atau aktivitas tertentu ialah tes subyektif berupa Esai. Tes ini seringkali dilakukan dengan memberikan tugas atau simulasi tugas kepada siswa dan kemudian mengevaluasi kemampuannya. Teknik pengumpulan

data untuk format ini melibatkan evaluasi terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks hasil penelitian.

### **3.10 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah pendekatan yang digunakan untuk memproses data yang diperoleh dengan tujuan mencapai target penelitian. Proses analisis data dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari pengumpulan hingga interpretasi. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis agar hasil yang dihasilkan optimal. Dalam konteks penelitian kuantitatif, analisis data merupakan tahapan setelah data dari semua responden atau sumber data lainnya telah terkumpul. Pada tahap ini, data dikodekan, dimasukkan ke dalam database, dan dianalisis menggunakan teknik statistik atau metode analisis kuantitatif lainnya untuk mengeksplorasi hubungan antar variabel dan mendapatkan temuan yang relevan dengan tujuan penelitian. Analisis data ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, tren, dan implikasi dari data yang diperoleh, sehingga dapat membuat kesimpulan yang berdasarkan bukti dan mendukung tujuan penelitian.

Tahapan analisis data ini penting untuk mengidentifikasi pola-pola, hubungan, dan tren yang muncul dari data, sehingga memungkinkan peneliti untuk membuat kesimpulan yang didasarkan pada bukti-bukti yang ada. Fungsi analisis data meliputi beberapa hal, seperti mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, melakukan tabulasi data berdasarkan seluruh variabel responden, menyajikan data dari setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah direncanakan.

Dalam penelitian ini, diterapkan analisis data kumulatif untuk mengevaluasi peningkatan dan pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi dengan menggunakan lembar penilaian. Langkah-langkah yang dilakukan mencakup:

1. Menetapkan nilai tes.
2. Menghitung rata-rata dan standar deviasi.
3. Membuat tabel distribusi frekuensi kelas.
4. Melakukan uji homogenitas.
5. Melakukan uji hipotesis.

Dengan demikian, analisis data kumulatif ini digunakan untuk menggambarkan perubahan dan pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi dari waktu ke waktu, serta untuk menguji apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

### **3.10.1 Menentukan Nilai Tes**

Pengukuran dilakukan dengan memberikan skor pada indikator struktur dan kaidah kebahasaan teks deskriptif. Seluruh aspek yang dinilai digabungkan untuk mendapatkan skor total.

$$Skor = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100$$

(Dyah, 2013 :88)

### **3.10.2 Menghitung Rata-Rata dan Standar Deviasi**

Menghitung rata-rata dan standar deviasi pada penelitian ini menggunakan:

1. Mencari rata-rata (Mean)

$$X = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

(Sudjana, 2005:70)

## 2. Mencari Standar Deviasi

$$S = SD = \sqrt{\frac{n \sum F_i X_i^2 - (F_i X_i)^2}{n(n-1)}}$$

(Sudjana, 2002:95)

3. Menghitung standar error dari variabel hasil post test dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SEm = \frac{SDx}{\sqrt{N-1}}$$

(Sudjana, 2002:95)

Keterangan :

S : Standar Deviasi

SEm : Standar Error

N: Jumlah Sampel

### 3.10.3 Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Untuk menyajikan data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah berikut:

- Penentuan rentang (j) diambil nilai tertinggi kemudian dikurangkan dengan nilai terendah.  
$$j = x_{\max} - x_{\min}$$
- Menentukan banyak kelas interval (k) digunakan aturan Sturges, yaitu  $k = 1 + 3,3 \log$  (Sudjana, 2016:47)
- Menentukan panjang kelas interval (i) dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{Rentang Kelas}}{\text{Banyak Kelas}}$$

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

### 3.10.4 Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan mencari tahu suatu data tersebut homogen atau tidak. Uji Normalitas menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

(Sugiyono, 2020:264)

Keterangan:

Varian Terbesar : Data Terbesar

Varian Terkecil : Data Terkecil

Langkah Menghitung Normalitas adalah :

- 1) Mencari Varian atau Deviasi dengan rumus :

$$S^2 x =$$

$$S^2 y = \frac{\sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}{n(n-1)}$$

(Sudjana, 2002:95)

- 2) Mencari F hitung dan varian dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian Besar}}{\text{Varian Kecil}}$$

(Sudjana, 2005:251)

- 3) Membandingkan F hitung dan F tabel distribusi F, dengan ketentuan sebagai berikut :
- Untuk varian dari kelompok varians terbesar adalah dk pembilang n-1
  - Untuk varian dari kelompok varian terkecil adalah dk penyebut n-1
  - Jika Fhitung < Ftabel maka homogen
  - Jika F hitung < F tabel maka tidak homogen

### 3.10.5 Uji Hipotesis

Untuk menentukan apakah hipotesis dapat diterima atau tidak selama uji hipotesis, penulis menggunakan persamaan di bawah ini untuk melakukan pengujian statistik satu sisi dengan tingkat signifikansi  $\alpha=0,05$ .

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dengan demikian statistic Uji t dilakukan dengan rumus:

Sesuai dengan t tabel disimpulkan :

Ho diterima jika t hitung  $\leq$  t tabel tentu menolak Ha.

Ha diterima jika t hitung  $>$  t tabel tentu menolak Ho.