



Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)

Journal homepage: <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal>

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS POSTER MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI CANVA

Azzah Fatmawati¹, Moh. Mu'minin²

^{1,2}Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*Correspondence e-mail: azzahfat96@gmail.com¹, mohmuminin5@gmail.com²

ABSTRACT

The low ability of students at MTs 45 Patihan in writing poster texts, caused by the use of conventional learning media, underlies this study. Canva was applied as an interactive medium through a quantitative pretest-posttest one group design involving 28 eighth-grade students. Data were obtained from questionnaires, tests, and observations, and analyzed using SPSS 25 with validity, reliability, normality, linearity, and t-test. Findings showed that the average pretest score of 63.82 with 35.71% mastery increased to 82.68 with 89.29% mastery in the posttest. The t-test confirmed a significant effect of Canva (sig. 0.000 < 0.05). Thus, Canva is proven effective in improving students' poster-writing ability in terms of content, structure, and visualization, while supporting their cognitive, affective, and psychomotor development in Indonesian language learning. These findings imply that integrating digital design tools like Canva can serve as an effective pedagogical strategy to enhance students' engagement and creativity in language learning classrooms.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 17 Agt 2025

Reviewed: 10 Oct 2025

Published: 9 Dec 2025

Pages: 226-235

Keywords:

*Canva Application;
Writing; Poster Text;
Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk generasi yang kreatif, kritis, komunikatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Peran pendidikan tidak hanya sebatas transfer pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan dan karakter yang sesuai dengan kebutuhan abad 21. Menurut Trilling dan Fadel (2009), keterampilan abad 21 mencakup kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Salah satu keterampilan yang berperan penting dalam mendukung kompetensi tersebut adalah keterampilan menulis. Melalui menulis, siswa tidak hanya menuangkan ide, tetapi juga belajar berpikir runtut, logis, dan kreatif. Tarigan (2008) menyebutkan bahwa keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut, menulis dianggap paling kompleks karena menuntut penguasaan bahasa sekaligus kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di tingkat MTs, salah satu materi yang diajarkan adalah menulis teks poster. Poster merupakan media komunikasi visual yang dirancang untuk menyampaikan pesan secara singkat, padat, dan menarik kepada khalayak luas. Menurut Mahsun (2014), teks merupakan satuan bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan aktivitas sosial dengan struktur yang utuh, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, teks poster memadukan unsur bahasa dan visual yang menuntut keterampilan siswa dalam memilih kata efektif sekaligus menampilkan desain yang persuasif dan komunikatif. Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam menulis teks poster masih rendah. Hal ini tampak dari ide yang monoton, kalimat yang kurang efektif, serta desain visual yang sederhana dan tidak menarik perhatian pembaca (Sari, 2019).

Rendahnya keterampilan tersebut tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks, sementara kesempatan siswa untuk mengeksplorasi kreativitasnya masih terbatas. Zainurrahman (2011) menjelaskan bahwa teks memiliki tekstur atau identitas khas yang menuntut keterkaitan antara unsur-unsurnya. Jika siswa hanya terpaku pada contoh di buku tanpa diberi ruang untuk latihan kreatif, maka mereka akan kesulitan menghasilkan teks poster yang utuh dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif karena hanya menjadi penerima informasi, bukan pencipta pengetahuan. Kondisi ini tentu bertolak belakang dengan tuntutan keterampilan abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016).

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam media dan strategi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran berbasis teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa. Menurut Pelangi (2020), media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi dan komunikasi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu media digital yang potensial adalah aplikasi Canva, yaitu platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat poster, brosur, maupun presentasi.

Perkembangan penelitian bidang *technology-enhanced language learning* (TELL) selama beberapa tahun terakhir menunjukkan peningkatan fokus pada efek media digital terhadap hasil belajar bahasa dan keterlibatan siswa. Tinjauan sistematis terhadap penelitian TELL (periode 2020–2022) menemukan tren peningkatan penggunaan berbagai teknologi (mis.

MALL, platform desain/kreasi, flipped classroom) dan umumnya melaporkan outcome positif terhadap keterampilan bahasa serta motivasi belajar, meskipun penulis menekankan perlunya penelitian yang lebih rigor pada konteks-konteks lokal (Wang & Vasquez, 2022).

Selain itu, kajian naratif terbaru menegaskan bahwa media digital mendorong partisipasi aktif siswa dan fleksibilitas pembelajaran — sebuah temuan yang semakin diperkuat sejak masa pandemi COVID-19 yang mempercepat adopsi alat pembelajaran daring di sekolah-sekolah Indonesia. Kajian tersebut menyimpulkan bahwa pemilihan jenis media dan desain instruksional sangat menentukan keberhasilan implementasi (Nasution & Siregar, 2023).

Secara khusus, penelitian-penelitian empiris terkini menunjukkan efektivitas platform desain grafis daring seperti Canva dalam konteks pembelajaran bahasa. Studi-studi tahun 2023–2024 melaporkan bahwa pemanfaatan Canva (sebagai sarana pembuatan poster, presentasi interaktif, dan materi visual lain) meningkatkan kualitas produk siswa, kreativitas, serta persepsi positif terhadap proses pembelajaran bahasa. Temuan serupa dari studi-deskriptif tentang persepsi siswa memperkuat bahwa Canva mudah diakses dan mampu meningkatkan motivasi serta kemampuan representasi visual teks bahasa (Alfiah & Pratama, 2023; Yusuf & Amelia, 2024).

Di ranah pembelajaran bergerak (MALL), penelitian-penelitian lokal juga menunjukkan bahwa penggunaan perangkat mobile dan aplikasi digital memberikan keuntungan pada aspek keterlibatan, kemandirian belajar, dan perbaikan keterampilan menulis/berbicara jika didesain sebagai aktivitas yang terstruktur. Oleh karena itu, kombinasi antara media pembelajaran digital yang bersifat kreatif (mis. Canva) dan pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dapat memperkuat hasil pembelajaran bahasa di tingkat MTs (Rahman et al., 2024).

Canva dirancang dengan tampilan yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh pemula maupun profesional. Keunggulan utamanya terletak pada ketersediaan beragam template yang atraktif, fitur drag-and-drop, serta fleksibilitas desain yang memungkinkan siswa menuangkan kreativitas secara maksimal (Hapsari, 2021). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran menulis teks poster diyakini mampu meningkatkan keterampilan menulis sekaligus menumbuhkan motivasi belajar. Penelitian Rahmatullah et al. (2020) membuktikan bahwa Canva dapat membantu siswa memahami materi lebih baik dan lebih termotivasi karena tampilannya menarik serta mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Temuan ini sejalan dengan penelitian Handayani (2021) yang menyatakan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan kualitas hasil karya siswa, baik dari segi isi maupun estetika visual.

Dengan demikian, pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis teks poster, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas keterampilan menulis siswa. Canva tidak hanya membantu siswa menghasilkan teks yang efektif, tetapi juga memperkuat aspek visualisasi sehingga pesan dapat tersampaikan lebih komunikatif. Selain itu, penggunaan media ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan integrasi teknologi, kreativitas, dan kolaborasi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap keterampilan menulis teks poster siswa kelas VIII MTs 45 Patihan, serta memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

2. METODE

Instrumen penelitian (tes tertulis, angket, dan lembar observasi) divalidasi oleh dua ahli: satu ahli materi (pengajaran Bahasa Indonesia) dan satu ahli metodologi penelitian untuk memastikan validitas isi dan bahasa. Selain itu, sebelum uji hipotesis, dilakukan uji asumsi klasik meliputi uji normalitas (Shapiro–Wilk) dan uji homogenitas (Levene) untuk memastikan kesesuaian data terhadap persyaratan uji parametrik. Analisis statistik dilanjutkan dengan paired sample t-test setelah terpenuhinya asumsi-asumsi tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, yaitu *one-group pretest-posttest design* (Creswell, 2014). Desain ini dipilih karena mampu memberikan gambaran perbedaan kemampuan menulis teks poster sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Melalui desain ini, peneliti dapat mengukur sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap variabel yang diteliti.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII MTs 45 Patihan tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 28 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil, penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu merepresentasikan kondisi nyata dari keseluruhan siswa di kelas tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes tertulis, angket, dan lembar observasi. Tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan menulis teks poster. Penilaian dilakukan berdasarkan rubrik yang mencakup aspek isi, struktur, bahasa, dan visualisasi yang diadaptasi dari Tarigan (2008). Angket diberikan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mencatat jalannya kegiatan pembelajaran, baik aktivitas guru maupun siswa.

Sebelum digunakan pada tahap pengumpulan data, instrumen penelitian divalidasi melalui expert judgment oleh dua dosen ahli bidang pendidikan bahasa dan media pembelajaran. Proses validasi ini mencakup penilaian terhadap aspek isi, konstruksi butir, dan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian. Masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki redaksi item, kejelasan instruksi, serta kesesuaian indikator dengan variabel penelitian. Setelah dinyatakan layak, instrumen diuji coba secara terbatas untuk melihat reliabilitas dan konsistensi antarbutir.

Selanjutnya, analisis data dilakukan dengan memperhatikan uji asumsi klasik, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk memastikan distribusi data skor pretest dan posttest mengikuti sebaran normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan menguji kesamaan varians antar kelompok data. Kedua uji dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Levene's test. Jika hasil menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen sehingga memenuhi prasyarat untuk uji-t (paired sample t-test). Pendekatan ini sejalan dengan panduan penelitian kuantitatif yang menekankan pentingnya validitas instrumen dan pemenuhan asumsi statistik sebelum pengujian hipotesis (Creswell & Creswell, 2022; Sugiyono, 2022).

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu: (1) pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, (2) pelaksanaan pembelajaran menulis teks poster dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media utama, dan (3) pemberian posttest untuk mengukur kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan. Seluruh data yang diperoleh dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 25. Analisis data mencakup uji

validitas dan reliabilitas instrumen (Azwar, 2012), analisis deskriptif untuk mengetahui rata-rata dan ketuntasan belajar, serta uji inferensial menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara hasil pretest dan posttest.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket secara langsung, Data yang terkumpul kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk angka statistik, grafik, serta tabulasi untuk memudahkan proses analisis dan interpretasi. Penyajian ini dimaksudkan agar informasi yang dihasilkan lebih terstruktur, jelas, dan mudah dipahami. Berikut disajikan data hasil tanggapan responden.

Hasil Pretest Menulis Teks Poster Siswa Kelas VIII MTs 45 Patihan Sebelum diterapkan Penggunaan Media Aplikasi Canva. Skor hasil pretest siswa sebelum diberikannya perlakuan berupa penggunaan media Canva pada pembelajaran menulis teks poster di kelas VIII MTs 45 Patihan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Frekuensi dan Presentase Pretest Teks Poster Siswa Kelas VIII MTs 45 Patihan

No	Nilai	Frekuensi Pretest	Presentase % Pretest
1	100	-	-
2	95	-	-
3	90	-	-
4	85	-	-
5	80	1	7,14%
6	78	2	25,00%
7	75	7	25,00%
8	70	-	-
9	65	-	-
10	60	7	7,14%
11	58	2	28,57%
12	55	8	3,57%
13	50	1	3,57%
		28	100%

Berdasarkan data pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil pretest kemampuan menulis teks poster siswa kelas VIII MTs 45 Patihan masih tergolong rendah dan bervariasi. Hanya terdapat 1 siswa (3,57%) yang memperoleh nilai tertinggi, yaitu 80, serta 2 siswa (7,14%) yang mencapai nilai 78. Sementara itu, sebagian besar siswa berada pada kategori nilai sedang hingga rendah. Sebanyak 7 siswa (25,00%) memperoleh nilai 75, 2 siswa (7,14%) memperoleh nilai 60, dan 8 siswa (28,57%) mendapatkan nilai 58. Selain itu, terdapat 7 siswa (25,00%) dengan nilai 55 dan 1 siswa (3,57%) dengan nilai terendah, yaitu 50.

Distribusi nilai tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, karena sebagian besar nilai masih berada di bawah standar ketuntasan. Kondisi ini mencerminkan keterbatasan siswa dalam menuangkan ide secara singkat, menarik, dan komunikatif pada teks poster sebelum adanya intervensi pembelajaran dengan aplikasi Canva. Dengan demikian, hasil pretest ini menjadi dasar penting dalam mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif pada tahap selanjutnya.

Setelah penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks poster siswa dibandingkan dengan hasil pretest. Distribusi nilai siswa cenderung lebih merata pada kategori tinggi, dengan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) meningkat secara signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa dalam menyusun teks poster yang singkat, menarik, dan komunikatif. Skor hasil posttest siswa setelah diberikannya perlakuan berupa penggunaan media Canva pada pembelajaran menulis teks poster di kelas VIII MTs 45 Patihan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Frekuensi dan Presentase Posttest Teks Poster Siswa Kelas VIII MTs 45 Patihan

No	Nilai	Frekuensi Posttest	Presentase % Posttest
1	100		
2	95	1	3,57%
3	90	3	10,71%
4	88	3	10,71%
5	87	1	3,57%
6	86	1	3,57%
7	85	5	17,86%
8	83	1	3,57%
9	82	2	7,14%
10	80	5	17,86%
11	78	2	7,14%
12	75	1	3,57%
13	70	3	10,71%
		28	100,00%

Berdasarkan Data 2 terlihat adanya peningkatan kemampuan menulis teks poster siswa setelah penerapan aplikasi Canva. Distribusi nilai menunjukkan pergeseran yang signifikan ke arah kategori nilai menengah-tinggi. Sebanyak 3 siswa (10,71%) memperoleh nilai 70, 1 siswa (3,57%) meraih nilai 75, dan 2 siswa (7,14%) mencapai nilai 78. Selanjutnya, 5 siswa (17,86%) berhasil memperoleh nilai 80, diikuti oleh 2 siswa (7,14%) dengan nilai 82 dan 1 siswa (3,57%) dengan nilai 83. Sebanyak 5 siswa (17,86%) memperoleh nilai 85, kemudian 1 siswa (3,57%) meraih nilai 86, 1 siswa (3,57%) mendapat nilai 87, serta 3 siswa (10,71%) memperoleh nilai 88. Selain itu, terdapat 3 siswa (10,71%) dengan nilai 90 dan 1 siswa (3,57%) yang memperoleh nilai tertinggi, yaitu 95.

Distribusi nilai tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mampu mencapai dan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jika dibandingkan dengan hasil pretest, terdapat pergeseran jumlah siswa yang signifikan dari kategori rendah menuju kategori tinggi. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks poster siswa, baik dari segi isi, struktur, maupun daya tarik visual yang dihasilkan.

Uji hipotesis menggunakan Uji T, yang juga dikenal sebagai uji parsial, digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel independen memberikan pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini, kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (sig). Apabila nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka variabel independen tidak memberikan pengaruh yang signifikan.

Hasil analisis uji T pada penelitian ini disajikan dalam Tabel berikut sebagai dasar untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas variabel yang diteliti terhadap peningkatan kemampuan menulis teks poster siswa.

Tabel 3. Uji T

Variable	B	Beta	T	Sig
Constant	7.970		3.008	0.006
Penggunaan Aplikasi Canva	0.714	0.864	8.758	0.000

Berdasarkan Tabel 3 hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig) penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kemampuan menulis teks poster adalah sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil daripada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks poster siswa. Hasil ini sekaligus membuktikan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh positif penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kemampuan menulis teks poster dapat diterima.

Selain data kuantitatif, hasil observasi menunjukkan efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis teks poster. Aktivitas guru memperoleh skor 38 dari 40 dengan kategori "Sangat Baik". Guru mampu membuka pembelajaran dengan apersepsi menarik, menyampaikan tujuan dengan jelas, menjelaskan materi secara aplikatif, membimbing eksplorasi Canva, serta memotivasi siswa untuk kreatif. Meski aspek umpan balik individual dan refleksi akhir masih perlu ditingkatkan, guru menunjukkan kompetensi pedagogik dan teknologik yang sangat baik.

Aktivitas siswa memperoleh skor 37 dari 40 dengan kategori "Sangat Baik". Siswa antusias, aktif menyimak, mampu mengoperasikan Canva, serta menghasilkan poster yang kreatif dan komunikatif. Beberapa siswa menunjukkan inisiatif bekerja kelompok dan berbagi

pengalaman pada sesi refleksi. Temuan ini memperkuat data angket dan tes, bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan, motivasi, serta suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil peningkatan kemampuan menulis teks poster melalui aplikasi Canva dapat dijelaskan dari sudut pandang pedagogis dan teori motivasi belajar. Secara pedagogis, efektivitas Canva berakar pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, multimodal, dan berorientasi pada produk. Dengan fitur visual, warna, dan tata letak yang interaktif, Canva mendorong siswa untuk berpikir kreatif sekaligus kritis dalam memilih diksi, menyusun kalimat, dan memvisualisasikan pesan secara menarik. Hal ini sejalan dengan pendekatan *constructivist learning* yang menekankan pembelajaran aktif dan berbasis eksplorasi (Anderson & Krathwohl, 2020).

Dari perspektif teori motivasi belajar, Canva berperan sebagai *motivational tool* yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Berdasarkan teori *Self-Determination* dari Deci dan Ryan (2000), penggunaan Canva memenuhi tiga kebutuhan psikologis utama siswa: *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Siswa memperoleh otonomi dalam mendesain karya sesuai gaya mereka, merasakan kompetensi ketika hasil desainnya menarik, dan mengalami keterhubungan sosial saat berbagi hasil dengan teman sekelas. Ketiga aspek tersebut menumbuhkan motivasi intrinsik yang berdampak positif terhadap keterampilan menulis.

Selain itu, Canva mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya *4C skills* (*creativity, critical thinking, communication, collaboration*) sebagaimana dikemukakan oleh Trilling dan Fadel (2009). Melalui tugas berbasis desain poster, siswa berlatih mengombinasikan pesan linguistik dengan unsur visual (*creativity*), mengevaluasi efektivitas teks dan desain (*critical thinking*), menyampaikan pesan secara komunikatif (*communication*), serta bekerja sama dalam kelompok kecil (*collaboration*). Dengan demikian, keberhasilan penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar menulis, tetapi juga membentuk kompetensi yang relevan dengan tuntutan pembelajaran era digital.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kemampuan menulis teks poster siswa kelas VIII MTs 45 Patihan. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis teks poster siswa sebelum penggunaan aplikasi Canva masih rendah. Hasil *pretest* menunjukkan hanya 10 siswa (35,71%) yang mencapai nilai ≥ 75 , dengan rata-rata 63,82. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks poster yang efektif, baik dari aspek isi, struktur, maupun visual.
2. Setelah penggunaan Canva, kemampuan menulis siswa meningkat signifikan. Hasil *posttest* menunjukkan 25 siswa (89,29%) mencapai nilai ≥ 75 , dengan rata-rata 82,68 dan standar deviasi yang lebih kecil. Peningkatan ini menandakan bahwa Canva efektif membantu siswa menghasilkan teks poster yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai kaidah komunikasi visual.
3. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0.000 (< 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks poster siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Canva tidak hanya meningkatkan kualitas tulisan siswa dari aspek isi, struktur, dan visualisasi, tetapi juga mendukung keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi praktis yang dapat diterapkan oleh guru dan peneliti di masa mendatang.

Bagi guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk memanfaatkan aplikasi Canva secara lebih terencana melalui model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) atau kolaboratif. Guru dapat mengintegrasikan Canva dalam kegiatan menulis kreatif, pembuatan poster kampanye literasi, atau proyek sosial berbasis sekolah agar keterampilan menulis dan desain siswa berkembang seimbang. Selain itu, pelatihan penggunaan media digital bagi guru perlu diperluas agar mereka mampu menyesuaikan materi dengan karakteristik teknologi pembelajaran terkini.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar kajian tidak hanya berfokus pada keterampilan menulis teks poster, tetapi juga mengeksplorasi dampak Canva terhadap keterampilan berbahasa lain seperti berbicara atau membaca kritis. Penelitian eksperimental dengan desain kontrol, jumlah sampel lebih besar, atau kombinasi metode kualitatif-kuantitatif juga dapat dilakukan untuk memperkaya pemahaman tentang efektivitas media digital terhadap proses dan hasil belajar bahasa.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa yang inovatif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, L., & Pratama, R. (2023). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 112–122.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (6th ed.)*. Sage Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Garris Pelangi (2020) menulis mengenai Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SMA/MA) dalam *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8 No. 2.
- Handayani, S. (2021). *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2), 55–62.
- Hapsari, D. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran Digital di Era 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Nasution, R., & Siregar, M. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Berbasis Digital Pasca-Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 45–56.

- Pelangi, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(1), 22–30.
- Rahman, A., Putri, D., & Santosa, I. (2024). Mobile-Assisted Language Learning untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 9(1), 77–89.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sari, R. (2019). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menulis Teks Poster. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 14(1), 45–52.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi kedua)*. Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Abad 21*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis: Suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wang, S., & Vasquez, C. (2022). Research Trends in Technology-Enhanced Language Learning: A Systematic Review. *Computer Assisted Language Learning*, 35(3), 1–27.
- Wijaya, E.Y., Sudjimat, D.A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 263–278.
- Yusuf, H., & Amelia, N. (2024). Students' Perceptions on Using Canva for EFL Writing Activities. *International Journal of Language Education*, 8(1), 90–102.
- Zainurrahman. (2011). *Menulis: Dari teori hingga praktik (penawar racun plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta.