



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Poster Iklan Siswa Kelas VIII SMP

Sindi Maulia^{1)✉}, Dea Ayu Cahyani²⁾, Elinda Mayang Sari³⁾, Jaja Wilsa⁴⁾, Diki Mutaqin⁵⁾

✉¹⁾ Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia
E-mail : sindi1106@gmail.com

²⁾ Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia
E-mail : ayucahyanidea@gmail.com

³⁾ Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia
E-mail : mayangsarielinda@gmail.com

⁴⁾ Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia
E-mail : jajaws52@gmail.com

⁵⁾ Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia
E-mail : diksatrasia01@gmail.com

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 08 28 2025

Revised 10 12, 2025

Accepted 10 14, 2025

Keywords: aplikasi canva; keterampilan menulis; poster iklan

© **Copyright:** 2025. Authors retain copyright and grant the JPBSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *kuasi eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan menulis poster iklan pada siswa kelas VIII SMP. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks poster iklan siswa kelas VIII SMP. Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat dari 80 menjadi 85, sedangkan pada kelas kontrol hanya naik dari 70 menjadi 77. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t. Hasil uji-t dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) membuktikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, yang berarti pembelajaran menggunakan *Canva* lebih efektif dibandingkan metode konvensional tanpa media digital. Penerapan *Canva* tidak hanya membantu siswa mengombinasikan unsur visual dan teks secara kreatif, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mereka dalam menulis poster iklan. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis kreatif, ini berarti penggunaan *Canva* dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual guna mengembangkan kompetensi abad ke-21.

How to cite: Maulia, S., Cahyani, D., Sari, E., Wilsa, J., & Mutaqin, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Poster Iklan Siswa Kelas VIII SMP. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 10(2), 185-199. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v10i2.7801>

PENDAHULUAN

Pendidikan bukan sekadar proses belajar di kelas, upaya sadar dalam menciptakan metode dan suasana pembelajaran yang mendukung pertumbuhan mental, spiritual, serta kedisiplinan siswa juga menjadi bagian penting. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memainkan peran krusial untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Pelajaran ini diberikan semenjak jenjang pendidikan dasar hingga jenjang perguruan tinggi. Melalui pelajaran ini, kemampuan menulis siswa dinilai dan terus dikembangkan agar mereka mampu berpikir kritis, menyampaikan gagasan dengan baik, serta memahami informasi secara efektif (Wilsa & Mascita, 2024).

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses jangka panjang yang bertujuan membentuk kemampuan seseorang, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Di tengah kemajuan zaman, peran teknologi dalam dunia pendidikan semakin menonjol. Awalnya hanya sebagai alat bantu, kini teknologi telah dijadikan sebagai satu di antara berbagai elemen yang sangat penting yang bertujuan menjadi penentu kesuksesan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Perkembangannya yang begitu cepat di era digital membuka banyak peluang, baik bagi guru maupun siswa, agar mampu menciptakan sebuah pengalaman proses pembelajaran yang lebih efisien dan cenderung menyenangkan (Charcinah & Wilsa, 2023).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern telah menciptakan transformasi revolusioner dalam dunia pendidikan kontemporer. Teknologi yang semakin canggih bisa dimanfaatkan guru untuk dijadikan sebuah alat yang membantu proses penyampaian materi dalam pembelajaran. Efektivitas dan daya tarik pembelajaran meningkat karena hal tersebut. Adaptasi berkelanjutan dari guru dan siswa terdorong oleh kemajuan teknologi dan komunikasi yang terus berkembang. Semakin tinggi kemajuan yang terjadi, semakin besar pula kesempatan luas untuk mengoptimalkan mutu proses belajar melalui inovasi-inovasi terdepan. Maka, diharapkan para pendidik mampu menerapkan sebuah model pembelajaran inovatif yang memiliki kapasitas untuk memajukan potensi akademik, proses keterampilan berpikir secara kritis, kreativitas, pemecahan masalah, serta kerja sama antarsiswa. Tak hanya itu, pemilihan bahan ajar dan media pembelajaran juga perlu disesuaikan agar mampu memberikan dukungan atas kemampuan yang telah diperlukan pada zaman sekarang (Nurmaya et al., 2024).

Saat ini sekolah tidak sekadar memberikan fokus dalam pencapaian akademik. Namun sekolah juga diharuskan untuk menyiapkan para siswa agar mampu menghadapi berbagai tantangan yang terjadi di abad ke- 21. Kemampuan mereka seperti berpikir kritis, kreatif, mampu bekerja sama, dan menyelesaikan masalah menjadi hal yang tak kalah penting. Di sisi lain, teknologi, informasi, dan komunikasi yang semakin berkembang dan maju telah mengubah dunia pendidikan secara signifikan. Cara guru mengajar pun ikut berubah menjadi lebih interaktif, terbuka, dan berbasis digital. Teknologi kini berfungsi sebagai sarana yang sangat penting untuk memperkaya proses pembelajaran serta membuka akses luas terhadap berbagai sumber belajar dari seluruh dunia (Rahayu & Iskandar, 2023).

Selain mendengarkan, berbicara, dan membaca, keterampilan menulis menjadi kemampuan berbahasa yang wajib dikuasai setiap siswa. Peran vital keterampilan ini tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di lingkungan pendidikan. Salah satu jenis keterampilan menulis adalah menulis teks poster iklan. Kemampuan menulis tidak hanya penting untuk mendukung keberhasilan akademik, tetapi juga untuk komunikasi yang efektif di lingkungan profesional maupun pribadi. Menulis kreatif mencakup kemampuan mengekspresikan ide secara imajinatif dan orisinal melalui pengembangan karakter, konstruksi alur cerita, dan penggunaan bahasa ekspresif. Berdasarkan penelitian Jaja (2024), keterampilan menulis menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan dalam dinamika pembelajaran masa kini dalam dunia pendidikan karena berperan penting dalam menunjang keberhasilan akademik serta mendukung komunikasi yang efektif, baik di lingkungan profesional maupun dalam kehidupan pribadi. Keterampilan menulis yang baik memiliki keterkaitan erat dengan pencapaian akademik yang lebih tinggi serta perkembangan kemampuan kognitif (Graham & Perin, 2007). Kemampuan ini tidak muncul secara otomatis, melainkan memerlukan latihan berkelanjutan dan bimbingan yang tepat dalam proses pendidikan formal. Selain itu, sikap positif terhadap aktivitas menulis memiliki kontribusi fundamental terhadap pencapaian hasil akademik yang

optimal; siswa dengan pola pikir positif umumnya menunjukkan kemampuan menulis yang lebih baik dibandingkan mereka yang memiliki sikap negatif, yang dapat menghambat efektivitas menulis karena sifatnya yang kompleks dan memerlukan upaya yang konsisten.

Kurikulum Merdeka mendorong peserta didik untuk memahami definisi dari iklan, slogan, dan poster, melakukan identifikasi pada setiap unsur-unsurnya, serta menulis dan membuat poster iklan dengan menggunakan kalimat persuasif dan imperatif. Adapun indikator-indikator dalam keterampilan menulis poster iklan mencakup ketepatan tema dengan isi pesan (kesesuaian pesan dengan tujuan iklan), kreativitas desain (meliputi pemilihan warna, tata letak, dan elemen visual), kesesuaian bahasa (penggunaan bahasa yang komunikatif dan persuasif), keterpaduan antara teks dan gambar, serta keterbacaan dan kejelasan informasi, termasuk ukuran huruf, pilihan kata, dan ketajaman pesan yang disampaikan.

Pembuatan poster iklan tidak hanya memerlukan kemampuan dalam menyusun teks persuasif, tetapi juga pemahaman terhadap unsur visual agar pesan yang disampaikan dapat menarik perhatian pembaca. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam membuat poster iklan yang efektif, baik dari segi penggunaan bahasa maupun desain visualnya. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan media yang mendukung kreativitas siswa dalam merancang poster iklan secara menarik dan efisien. Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan media tulis manual di atas kertas semakin jarang digunakan, dan masyarakat mulai beralih ke era digital (Mulyana & Syamsiyah, 2021).

Strategi pemilihan media yang tepat dalam aktivitas belajar mengajar merupakan kewajiban krusial bagi setiap guru profesional. Alasan utamanya adalah media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mampu memengaruhi suasana pembelajaran, kondisi, termasuk lingkungan pembelajaran yang bisa dibentuk oleh para pengajar. Media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk meningkatkan tingkat efektivitas proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian para siswa, mampu membangkitkan semangat motivasi, serta mampu memberikan rangsangan keterlibatan maksimal siswa dalam partisipasi secara aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Di samping itu, media pembelajaran juga dapat menghadirkan dampak psikologis yang konstruktif yang cenderung positif untuk siswa. Hal ini mampu meningkatkan tingkat efektivitas dalam menyampaikan materi serta membantu memberikan penjelasan atas pemahaman konsep yang telah diajarkan sebelumnya (Kaffah et al., 2023).

Dukungan terhadap proses belajar mengajar sangat bergantung pada peran media pembelajaran, khususnya sebagai sarana bagi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif kepada siswa (Magdalena et al., 2020). Dalam praktiknya, guru memerlukan media yang dapat membantu memperlancar proses belajar dan memberikan peningkatan pemahaman kepada peserta didik atas materi yang akan disampaikan. Implementasi media yang menarik menjadi elemen kunci dalam memicu minat belajar siswa, yang secara bertahap akan mengasah kemampuan mereka untuk menguasai materi dengan lebih baik. (Setiyaningsih et al., 2023). Menurut (Beno et al., 2022) tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk menstimulasi aspek-aspek pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, dengan harapan dapat mendukung kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran harus didasari atas prinsip efektivitas dan efisiensi, sebuah instrumen yang berfungsi untuk mengakselerasi proses penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran memberikan beberapa manfaat, di antaranya: (1) meningkatkan efisiensi penggunaan waktu dan tenaga, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) membantu agar berbagai keterbatasan indera manusia bisa diatasi, serta (4) mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret (Iklan & Indonesia, 2024).

Menurut (Rahmatika et al., 2023), siswa lebih termotivasi pada saat guru memberikan materi dengan bantuan media pembelajaran. Kemudahan pemahaman materi dan informasi diperoleh siswa melalui penggunaan media, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menghindari kejenuhan. Tidak hanya memudahkan pemahaman materi bagi siswa, penggunaan media pembelajaran juga memperlihatkan betapa pentingnya peran media dalam mendukung proses pendidikan.

Saat ini, media pembelajaran semakin berfokus pada pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia (Johan et al.,

2022). Kemajuan teknologi memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi tanpa perlu menggunakan media konvensional seperti di masa lalu. Selain itu, teknologi digital juga membuka peluang besar untuk mengembangkan kreativitas, menumbuhkan ide-ide baru, serta melatih imajinasi dan kemampuan berpikir melalui pembuatan berbagai karya dalam bentuk konten digital (Putri Andini et al., 2022).

Namun, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks poster iklan di kelas VIII SMPN 1 Susukan Lebak, masih ditemukan beberapa kendala. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menampilkan ide secara menarik dan kreatif karena keterbatasan kemampuan dalam desain serta minimnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif. Di sisi lain, guru masih cenderung menggunakan media konvensional seperti papan tulis atau contoh poster cetak yang terdapat di buku, sehingga proses pembelajaran terasa monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Padahal, media ajar digital saat ini telah banyak dimanfaatkan di dunia pendidikan, dan media grafis menjadi salah satu jenis yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi secara visual. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menjawab beberapa permasalahan utama yang muncul dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital. Permasalahan yang dikaji mencakup: (1) kelayakan modul pembelajaran yang disusun dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis poster iklan (2) aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas control (3) tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan menulis poster iklan pada siswa kelas VIII SMP (4) serta hasil tulisan poster iklan yang dihasilkan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva.

Menurut Kharissidqi dan Firmansyah (2022), penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis, khususnya dalam pembuatan poster iklan. Melalui pendekatan yang sistematis, canva dinilai mampu meningkatkan kreativitas serta kualitas hasil tulisan siswa. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur desain yang mudah diakses untuk membuat beragam konten visual seperti poster, presentasi, infografik, dan media sosial. Dilengkapi dengan alat pengeditan yang lengkap seperti template, fitur, ikon, dan stiker. Canva memudahkan pengguna, termasuk pemula, untuk berkreasi secara mandiri sesuai ide dan kreativitas masing-masing (Nabila et al., 2024).

Dalam konteks pengembangan bahan ajar berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), media grafis memiliki peran penting dalam menyajikan elemen visual yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Canva merupakan salah satu aplikasi digital yang banyak digunakan untuk menghasilkan media grafis berkualitas karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses desain secara mudah dan menarik (Rambe et al., 2023). Sebagai platform desain grafis yang mudah diakses, Canva menjadi pilihan populer di kalangan guru dan siswa untuk menciptakan berbagai jenis konten visual, khususnya poster iklan. Penggunaannya tidak hanya membantu guru dalam menyajikan materi secara inovatif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif.

Sejumlah penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran menulis poster. Berbagai studi, baik yang menggunakan aplikasi seperti PicsArt maupun Canva, membuktikan bahwa pemanfaatan media digital mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam menulis teks poster iklan (Apriliana, 2022; Johan et al., 2022; Herisal et al., 2024; Rahmatullah, 2021; Cahyani & Hindun, 2023). Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa aplikasi desain digital seperti Canva memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, baik dalam konteks tatap muka maupun daring. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan modul pembelajaran berbantuan aplikasi Canva untuk menulis poster iklan. Fokus penelitian ini meliputi analisis kelayakan modul yang disusun, pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, pengujian efektivitas penggunaan Canva terhadap peningkatan keterampilan menulis

poster iklan, serta penilaian terhadap hasil karya poster iklan yang dihasilkan siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis media digital tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan karena penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis poster iklan, masih terbatas. Padahal, kemampuan menulis poster menuntut perpaduan antara kreativitas berbahasa dan kemampuan visual yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21. Banyak siswa masih kesulitan menuangkan ide secara menarik, sedangkan guru cenderung menggunakan media konvensional yang kurang mendorong partisipasi aktif. Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa berpikir kreatif dan produktif melalui media digital yang mudah digunakan dan menarik. Aplikasi Canva menjadi alternatif yang tepat karena menyediakan berbagai fitur desain yang mendukung siswa dalam menulis dan merancang poster iklan secara lebih kreatif dan terarah. Melalui pendekatan eksperimen dengan tes awal dan tes akhir, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran nyata tentang efektivitas Canva dalam meningkatkan kemampuan menulis poster iklan siswa, sekaligus menjadi acuan bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terencana dan sistematis. Tahap pertama yaitu persiapan, meliputi penyusunan instrumen penelitian berupa modul pembelajaran menulis poster iklan berbantuan aplikasi Canva, instrumen observasi, serta tes keterampilan menulis poster untuk pretest dan posttest. Tahap kedua adalah pelaksanaan penelitian, yang dilakukan pada bulan Juli hingga Agustus 2025 di kelas VIII SMP. Dua kelas dipilih secara acak menggunakan teknik *random sampling*, kemudian ditetapkan perannya: satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan modul berbantuan Canva, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang menggunakan modul tanpa Canva.

Tahap ketiga yaitu pelaksanaan pembelajaran, di mana kedua kelompok memperoleh materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang sama, dengan perbedaan terletak pada media yang digunakan. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok mengikuti tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal menulis poster iklan. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan kemampuan setelah perlakuan. Selain itu, dilakukan observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendukung data kuantitatif. Tahap terakhir adalah analisis data, yang mencakup uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), serta uji *t* untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan keterampilan menulis poster iklan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada tahap penelitian, peneliti bersama salah satu guru bahasa Indonesia kelas VIII membahas dan menganalisis modul yang telah kami buat dan akan digunakan sebagai perlakuan di kedua kelas. Guru tersebut juga bertindak sebagai validator dalam proses validasi modul yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian, modul ajar berjudul “Menulis Poster Iklan” dinyatakan layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Penilaian mencakup dua aspek utama, yaitu isi materi dan penyajian, dengan sebagian besar indikator memperoleh skor pada kategori “sesuai” hingga “sangat sesuai”. Temuan ini menunjukkan bahwa modul telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar, baik dari segi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, keteraturan penyajian materi, hingga kemampuan dalam mendorong partisipasi aktif siswa. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan, seperti penambahan viasuan dalam petunjuk penggunaan aplikasi canva agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Instrumen validasi yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1. dan Tabel 2. berikut.

Tabel 1. Kelayakan Isi Modul

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓		Tujuan pembelajaran jelas dan sesuai dengan isi materi modul
2.	Materi sesuai dengan kurikulum					✓	Mengacu pada capaian pembelajaran fase D Kurikulum Merdeka
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓		Aktivitas dan proyek sesuai kemampuan siswa SMP
4.	Konsep menulis poster iklan dijelaskan secara jelas dan tepat					✓	Langkah-langkah PjBL dan penjelasan Canva sudah lengkap
5.	Contoh poster iklan relevan dengan kehidupan siswa				✓		Contoh di LKPD cukup kontekstual dengan kehidupan sehari-hari

Tabel 2. Penyajian Modul

No	Pernyataan	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Penyajian materi disusun secara sistematis dan logis					✓	Terdapat alur pendahuluan, inti, penutup, dan LKPD yang runtut
2.	Petunjuk penggunaan modul jelas dan mudah dipahami				✓		Petunjuk sudah ada, bisa ditambah contoh penggunaan Canva lebih visual
3.	Aktivitas pembelajaran mendukung keterlibatan siswa					✓	PjBL mendorong kerja kelompok dan kreativitas
4.	Modul mendorong pembelajaran aktif dan kreatif					✓	Siswa diajak menganalisis, merancang, dan mempresentasikan poster digital

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas proses pembelajaran berlangsung di kedua kelas. Observasi ini dilakukan untuk mengamati keterlibatan peserta didik dan pelaksanaan pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, sesuai dengan perlakuan yang diterapkan pada masing-masing kelompok.

Tabel 3. Hasil Observasi

No	Aspek yang diamati	Kelas Kontrol				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Siswa merespons pertanyaan pemantik atau topik proyek yang diberikan guru.	√				Sebagian besar siswa aktif menjawab pertanyaan guru.
2.	Siswa menentukan tema dan ide pokok poster berdasarkan hasil diskusi.			√		Diskusi kelompok berjalan, meskipun masih ada beberapa siswa yang masih pasif dalam diskusi.
3.	Siswa menyusun rencana proyek pembuatan poster bersama kelompoknya.				√	Siswa sudah menyusun rencana sederhana namun dalam pembagian tugasnya belum merata.
4.	Siswa mulai merancang poster menggunakan media konvensional (kertas gambar)				√	Seluruh kelompok mulai menggambar dengan kertas HVS dan pensil warna, masing-masing anggota memiliki tugasnya masing-masing dalam pembuatan poster.
5.	Siswa menunjukkan kerja sama dan pembagian tugas yang jelas dalam kelompok.			√		Sebagian siswa aktif bekerja sama, namun ada kelompok yang belum merata kontribusinya.
6.	Siswa mempresentasikan hasil proyek poster di depan kelas.				√	Presentasi dilakukan oleh perwakilan kelompok.
7.	Siswa memberikan tanggapan atau pertanyaan terhadap hasil karya kelompok lain.	√				Tidak ada yang memberikan tanggapan ataupun pertanyaan kepada kelompok lain.

No	Aspek yang diamati	Kelas Eksperimen				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Siswa merespons pertanyaan pemantik atau topik proyek yang diberikan guru.				√	Sebagian besar siswa menunjukkan minat dan aktif dalam pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini.
2.	Siswa mengamati dan menganalisis contoh poster iklan dari berbagai sumber digital.				√	Siswa terlihat fokus saat mengamati contoh-contoh poster melalui layar handphone masing-masing.
3.	Siswa menentukan tema dan ide pokok poster berdasarkan hasil diskusi.			√		Ide poster ditentukan berdasarkan diskusi dalam kelompok, walaupun ada beberapa siswa yg pasif.
4.	Siswa menyusun rencana proyek pembuatan poster bersama kelompoknya.				√	Siswa sudah menyusun rencana sederhana namun dalam pembagian tugasnya belum merata.
5.	Siswa mulai merancang poster menggunakan media (Canva).				√	Seluruh kelompok memanfaatkan fitur canva untuk berbagi link agar semua anggota kelompok mengerjakan menggunakan handphone masing-masing.

6.	Siswa menunjukkan kerja sama dan pembagian tugas yang jelas dalam kelompok.	√	Sebagian siswa aktif bekerja sama, namun ada kelompok yang belum merata kontribusinya.
7.	Siswa menyisipkan unsur visual, informasi iklan, dan bahasa persuasif dalam desain.	√	Siswa memasukan unsur-unsur poster seperti gambar, dan slogan dimasukan dengan cukup lengkap.
8.	Siswa mempresentasikan hasil proyek poster di depan kelas.	√	Presentasi dilakukan oleh perwakilan kelompok menggunakan layar proyektor dan laptop.
9.	Siswa memberikan tanggapan atau pertanyaan terhadap hasil karya kelompok lain.	√	Tidak ada yang memberikan tanggapan ataupun pertanyaan kepada kelompok lain

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melaksanakan tes akhir untuk mengetahui perubahan kemampuan menulis poster iklan. Pengukuran pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa dilakukan melalui perbandingan hasil tes awal dan tes akhir. Analisis kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa didasarkan pada data yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir, yang dapat ditunjukkan pada Tabel 4. berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Nilai Siswa

Nilai	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Tes Awal	Tes Akhir	Tes Awal	Tes Akhir
Nilai rata-rata	70	77	80	85
Tertinggi	80	85	87	90
Terendah	57	70	73	80

Uji prasyarat menjadi langkah awal yang harus ditempuh sebelum hipotesis dapat diuji kebenarannya. Uji normalitas dipilih sebagai metode untuk menganalisis karakteristik distribusi data, dimana parameter penentu normalitas adalah nilai signifikansi (sig) - jika hasilnya melebihi 0,05 maka distribusi dianggap normal, namun bila di bawah angka tersebut berarti data tidak berdistribusi normal. Implementasi pengujian ini memanfaatkan perangkat lunak SPSS, dengan hasil lengkap uji normalitas tercantum dalam Tabel 5. berikut

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Tes Awal Kelas Kontrol	.945	25	.191
Tes Akhir Kelas Kontrol	.965	25	.533
Tes Awal Kelas Eksperimen	.982	25	.915
Tes Akhir Kelas Eksperimen	.927	25	.075

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil normalitas terhadap data kemampuan menulis poster iklan pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukan hasil yang signifikan di atas 0,05. Hal ini mengidentifikasi bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk memastikan bahwa kedua sampel memiliki varians setara, dilakukan uji homogenitas menggunakan *levене' test of equality of error variances*. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varian yang homogen sebelum dilakukan uji hipotesis. Dalam pengujian ini, digunakan

tingkat signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan kriteria tersebut, data dapat dikatakan memiliki varian yang homogen jika nilai signifikan (sig) melebihi 0,05, sedangkan jika nilai Sig kurang dari 0,05 maka varian antarkelompok tidak homogen. Hasil uji homogenitas ini ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.513	1	48	.225
	Based on Median	.971	1	48	.329
	Based on Median and with adjusted df	.971	1	38.901	.331
	Based on trimmed mean	1.517	1	48	.224

Terpenuhinya seluruh uji prasyarat membuka jalan untuk tahap uji hipotesis selanjutnya. Uji-t diterapkan sebagai instrumen analisis guna mengidentifikasi ada tidaknya perbedaan yang signifikan di antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Uji ini mengacu pada tingkat signifikan $\alpha = 0,05$, dengan kriteria pengambilan keputusan : H_0 diterima jika p-value $\geq 0,05$, dan H_0 ditolak jika p-value $< 0,05$. Hasil dari pengujian ini disajikan pada tabel 4 sebagai dasar untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Kemampuan Menulis	Equal variances assumed	1.513	.225	7.582	48	.000	7.920	1.045	5.820	10.020
Poster Iklan	Equal variances not assumed			7.582	44.579	.000	7.920	1.045	5.816	10.024

PEMBAHASAN

Hasil validasi modul ini kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran di dua kelas yang menjadi subjek penelitian, yaitu kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 25 siswa. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan bantuan aplikasi Canva yang memanfaatkan fitur-fitur desain digital untuk membantu siswa membuat poster iklan. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media digital, mengandalkan buku teks dan alat tulis manual.

Hasil observasi aktivitas pembelajaran menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, skor tertinggi sebesar 3 diperoleh pada aspek keaktifan menjawab pertanyaan guru dan kemampuan mempresentasikan hasil kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun metode konvensional digunakan, siswa tetap mampu berpartisipasi aktif pada aktivitas yang sifatnya terstruktur dan diarahkan langsung oleh guru. Skor terendah sebesar 2 diperoleh pada aspek keterlibatan diskusi, perencanaan tugas, kerja sama kelompok, dan partisipasi memberi tanggapan. Rendahnya capaian pada aspek ini menunjukkan bahwa metode konvensional cenderung kurang memfasilitasi interaksi kolaboratif antarsiswa. Rata-rata skor aktivitas kelas kontrol adalah 2,33 yang termasuk kategori cukup.

Berbeda dengan kelas kontrol, seluruh aspek pada kelas eksperimen memperoleh skor 3 dengan rata-rata 3,0. Skor yang merata ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa cukup baik di seluruh aspek, mulai dari keaktifan bertanya dan menjawab, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, merancang poster secara kolaboratif, hingga mempresentasikan hasil dengan percaya diri. Fakta ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva mampu meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran menulis poster iklan.

Berdasarkan hasil observasi, siswa di kelas eksperimen menunjukkan partisipasi aktif pada hampir seluruh aspek pembelajaran, mulai dari kegiatan diskusi, perencanaan desain, hingga presentasi hasil. Skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 3,0 menunjukkan kategori baik, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 2,33 yang termasuk kategori cukup. Hal ini memperlihatkan bahwa media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan mendukung pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Hasil ini sejalan dengan Setyaningsih et al. (2023) dan Kaffah et al. (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan media visual digital meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian, hasil validasi modul, observasi pembelajaran, dan analisis skor menunjukkan bahwa modul ajar berbasis Canva layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis poster iklan siswa, khususnya dalam hal kreativitas visual, kolaborasi, dan keaktifan belajar, meskipun perbaikan pada aspek kebahasaan dan keterbacaan teks tetap diperlukan untuk hasil yang lebih optimal.

Selain melakukan observasi selama pembelajaran, peneliti memberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam menulis poster iklan. Dengan teknik *random sampling*, dua kelas dipilih secara acak dari seluruh kelas VIII, yaitu kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol. Pada tahap perlakuan (*treatment*), kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran berbasis Canva, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis poster iklan pada kedua kelompok, namun peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 80 menjadi 85, sedangkan kelas kontrol dari 70 menjadi 77. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Artinya, penggunaan aplikasi *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis poster iklan siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kharissidqi & Firmansyah (2022) yang menyatakan bahwa *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar karena kemudahannya dalam memadukan elemen visual dan teks secara kreatif. Perbedaan capaian kedua kelompok ini juga diperkuat oleh hasil uji normalitas yang menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05, sehingga data berdistribusi normal, serta uji homogenitas dengan nilai signifikansi sebesar 0,225 ($> 0,05$), yang menandakan bahwa varians kedua kelompok setara. Dengan demikian, analisis menggunakan uji parametrik menghasilkan data yang valid dan dapat dipercaya untuk menunjukkan efektivitas penggunaan *Canva* dalam pembelajaran menulis poster iklan.

Temuan ini juga selaras dengan penelitian terdahulu. Johan et al. (2022) melaporkan bahwa siswa yang belajar dengan *Canva* lebih aktif, termotivasi, dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Herisal et al. (2024) membuktikan bahwa *Canva* efektif membantu pemahaman materi dan meningkatkan nilai tugas. Cahyani & Hindun (2023) bahkan menemukan bahwa 93,4% siswa merasa *Canva* cocok digunakan dalam pembelajaran, dan 97,1% merasa lebih termotivasi. Fakta-fakta ini memperkuat bahwa penerapan *Canva*

tidak hanya meningkatkan hasil akhir siswa, tetapi juga keterlibatan, kreativitas, dan kualitas keterampilan menulis poster iklan mereka.

Berdasarkan hasil analisis tulisan poster iklan siswa melalui penilaian akhir, ditemukan adanya variasi karakter tulisan yang mencerminkan pemahaman terhadap unsur-unsur teks iklan serta kemampuan siswa dalam mengintegrasikan aspek kebahasaan dan visual. Penilaian dilakukan dengan mengacu pada enam aspek utama, yaitu: (1) kesesuaian isi atau tema iklan, (2) keterampilan menulis, (3) keterbacaan dan kejelasan teks, (4) kesesuaian gambar dan teks, (5) kreativitas desain, dan (6) tata letak serta estetika visual. Setiap aspek tersebut memiliki kriteria tertentu yang menjadi dasar dalam mengevaluasi kualitas karya siswa.

Secara umum, poster yang dihasilkan menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan dalam menyampaikan pesan secara langsung dan persuasif. Hal ini tercermin dari penggunaan kalimat ajakan yang sederhana, jelas, dan efektif, terutama pada tema-tema sosial seperti menjaga kebersihan lingkungan, kesehatan pribadi, dan kampanye hidup sehat. Karakteristik yang paling menonjol, terutama pada kelas eksperimen, adalah kemampuan dalam merancang desain visual yang menarik serta menata elemen poster secara estetis. Rata-rata nilai pada aspek kreativitas desain dan tata letak visual berada pada kategori “sangat baik” (skor 4). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* memberi dampak positif dalam mendukung kemampuan siswa mengekspresikan ide secara visual. Poster yang dihasilkan memperlihatkan keselarasan antara gambar, warna, tipografi, dan ruang kosong (*white space*) sehingga tampil komunikatif dan estetis. Penggunaan *Canva* memungkinkan siswa mengeksplorasi berbagai elemen desain secara fleksibel, meskipun sebagian besar dari mereka belum memiliki pengalaman dalam desain grafis sebelumnya.

Meskipun demikian, aspek keterbacaan dan kejelasan teks masih menjadi kelemahan yang ditemukan pada karya siswa di kedua kelas. Skor rata-rata pada aspek ini berada pada kategori “cukup baik” (skor 3). Kekurangan ini terlihat dari pemilihan diksi yang kurang tepat, struktur kalimat yang belum padat dan efisien, serta ketidakkonsistenan gaya bahasa. Selain itu, pemilihan jenis font yang terlalu bervariasi dan warna teks yang kontrasnya rendah terhadap latar belakang sering kali menurunkan kenyamanan membaca. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun kemampuan visual siswa cukup berkembang, mereka masih memerlukan penguatan dalam aspek kebahasaan agar pesan iklan dapat tersampaikan secara lebih efektif.

Sementara itu, analisis terhadap karya siswa di kelas kontrol menunjukkan bahwa kekuatan utama terletak pada kemampuan menyampaikan pesan secara informatif dan tepat sasaran. Siswa dapat menuliskan ajakan yang relevan dengan tema secara komunikatif, meskipun menggunakan gaya bahasa yang cenderung konvensional dan belum eksploratif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami isi dan struktur dasar teks iklan tetapi hasilnya belum maksimal dalam menciptakan gaya bahasa yang menarik dan persuasif. Aspek yang kurang menonjol di kelas kontrol adalah daya tarik visual dan eksplorasi gaya bahasa iklan. Poster yang dihasilkan cenderung menyerupai infografis edukatif dibandingkan media promosi yang menarik perhatian. Warna yang digunakan terbatas, ilustrasi tidak beragam, dan penataan tipografi masih kurang optimal. Keterbatasan ini sangat mungkin dipengaruhi oleh tidak digunakannya media digital seperti *Canva* dalam proses pembelajaran, sehingga ruang eksplorasi desain menjadi terbatas. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional serta minimnya pembelajaran dalam teknik penulisan dan desain iklan turut menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kualitas visual dan gaya bahasa.

Dengan demikian, meskipun baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki keunggulan masing-masing, kelas eksperimen menunjukkan capaian yang lebih menonjol, khususnya dalam aspek visual dan estetika poster. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki kontribusi penting terhadap peningkatan kualitas karya siswa, terutama dalam hal kreativitas dan penyampaian pesan visual. Namun demikian, kedua kelas tetap memerlukan bimbingan berkelanjutan dalam aspek kebahasaan agar pesan yang disampaikan dalam poster tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga padat makna, mudah dipahami, dan persuasif sesuai dengan karakteristik teks iklan.

Analisis statistik pada Tabel 2. memperlihatkan nilai signifikansi uji normalitas untuk kemampuan menulis poster iklan baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mencapai angka di atas 0,05. Kondisi ini membuktikan distribusi normal data kedua kelompok, memenuhi syarat uji parametrik. Tabel 3 menampilkan hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi 0,225 ($> 0,05$), menandakan varians kemampuan menulis poster iklan antara kedua kelas bersifat homogen dengan tingkat keragaman data yang setara. Berdasarkan kondisi tersebut, uji-t independent samples digunakan untuk uji hipotesis guna mendeteksi perbedaan signifikan antar kelompok. Tabel 3 menunjukkan nilai signifikan (p-value) 0,000 yang lebih rendah dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Kesimpulannya, perbedaan signifikan terbukti ada antara kedua kelompok pasca perlakuan. Temuan ini mengonfirmasi bahwa aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh signifikan pada kemampuan menulis poster iklan siswa kelas VII SMPN 1 Susukan Lebak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis teks poster iklan siswa kelas SMP. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat meningkatkan keterampilan menulis poster iklan secara efektif. Pengguna canva dalam proses pembelajaran terbukti memberikan dampak positif, terutama dalam meningkatkan kreativitas dan kualitas hasil tulisan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Priska Edy & Albertus Sinaga, 2022), yang menyatakan bahwa media digital interaktif seperti canva dapat memperkuat keterampilan menulis siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Temuan penelitian ini mendukung konsep Sanaky (2013) yang menjelaskan media pembelajaran sebagai instrumen perantara dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, aplikasi Canva berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung aktivitas menulis teks poster iklan. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi di kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif ketika menggunakan Canva. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat menggabungkan unsur visual dan teks secara digital, yang berdampak pada meningkatnya kualitas hasil karya poster iklan mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva layak dan sesuai digunakan dalam pembelajaran menulis poster iklan di tingkat SMP.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas aplikasi canva sebagai media pembelajaran dalam kegiatan menulis poster iklan terbukti efektif dan relevan untuk diterapkan di jenjang SMP. Modul ajar yang telah disusun dinilai layak digunakan setelah melalui proses validasi, dengan rekomendasi revisi minor pada aspek visualisasi, khususnya petunjuk penggunaan aplikasi. Dalam praktik pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen tampak lebih terlibat secara aktif, kreatif, serta mampu bekerja sama dan menampilkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan tradisional. Produk poster yang mereka hasilkan memperlihatkan kualitas visual yang lebih menonjol, baik dari segi penataan elemen, pemilihan warna, maupun keseluruhan tampilan yang menarik dan komunikatif.

Meski demikian, masih terdapat tantangan dalam hal keterbacaan teks, terutama terkait pemilihan kata, struktur kalimat, dan penggunaan tipografi yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan visual perlu diimbangi dengan pembinaan aspek kebahasaan agar pesan dalam poster dapat tersampaikan secara jelas dan persuasif. Hasil uji statistik, termasuk uji normalitas, homogenitas, dan uji-t, mendukung temuan ini dengan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kedua kelompok, di mana nilai signifikansi yang diperoleh berada di bawah ambang batas 0,05. Dengan demikian, penggunaan Canva terbukti memberikan dampak yang positif terhadap pengembangan keterampilan menulis poster iklan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh rekan yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini. Penghargaan juga diberikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingannya, serta

pihak sekolah, guru, dan siswa yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat potensi konflik kepentingan, baik secara finansial maupun non-finansial, yang dapat memengaruhi hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Dr. H. Jaja, M.Hum., sebagai dosen kolaborator pertama memberikan arahan, ulasan kritis, dan supervisi terhadap keseluruhan proses penelitian. Dr. Diki Mutaqin, M.Pd., sebagai dosen kolaborator kedua memberikan bimbingan serta masukan dalam penyempurnaan penelitian.

REFERENSI

- Anggun Cahyani, & Hindun Hindun. (2023). Pemanfaatan Media Digital Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 4(1), 117–125. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v4i1.3257>
- Amini S.K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION Economics & Education Journal*, 3(2)
- Astutik, W. B., Yuwana, S., & Hendratno. (2021). Development of Non-Fiction Text Digital Learning Media in Narrative Writing Skills for Fourth Grade Elementary School Students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(3), 275–292.
- Ayu, L. P., Deliani, S., & Hj. Nurhayati, H. N. (2023). Kemampuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pembelajaran Menulis Puisi. *Warta Dharmawangsa*, 17(4), 1630–1638. <https://doi.org/10.46576/wdw.v17i4.3815>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Pengembangan poster berbasis canva sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Charcinah, N., & Wilsa, J. (2023). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Di Smp Negeri 1 Cilimus. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(3), 460–466.
- Fakhiroh, I. Z., & Asteria, P. V. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ARAHAN ATAU TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 47 SURABAYA Irsya Zakiyatul Fakhiroh. 000.*
- Herisal, Hambali, & Avicenna, A. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Canva dalam Membuat Poster pada Siswa Kelas VIII MTS Yapit Taretta secara efisien , meningkatkan minat belajar siswa , dan dan membantu siswa mengingat kembali. 1(3), 138–150.*
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of Interactive Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31.
- Iklan, T., & Indonesia, B. (2024). *Jurnal Bahasa dan Sastra Kreativitas Siswa dalam Menggunakan Media Aplikasi Canva Jurnal Bahasa dan Sastra. 18(1), 19–27.*
- Jaja. (2024). Research Trends on Students' Writing Skills: A Bibliometric Analysis Using Scopus Database. *Journal of Language and Education*, 10(3), 161–182. <https://doi.org/10.17323/jle.2024.18806>
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di Smp Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa*

- Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644>
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Edi, W. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pend.*, 9(16), 482–492. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Lutfia, S., Yuwana, S., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Papan Balik (Flipchart) Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Hambatan Autis Di Sekolah Inklusi. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 126–13.
- Magdalena, I., Fatharani, J., Oktavia, S. A., Amini, Q., & Tangerang, U. M. (2020). Peran Guru dalam Mengembangkan Bakat Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1), 61–69. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Mulyana, S. D., & Syamsiyah, N. (2021). Keunggulan Canva sebagai Media Pembelajaran Poster Siswa Kelas VIII SMPN 18 Depok Tahun Pelajaran 2021/2022. *Prosiding Samasta*, 774–782. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/index>
- Muntamah, M., Roshayanti, F., & Hayat, M. S. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMK Pada Pembelajaran Projek IPAS Berorientasi ESD dan Pendekatan STEAM. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 80–87. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17981>
- Nabila, S. A., Heryadi, D., & Lisnawati, I. (2024). *Project Based Learning Berbantuan Canva sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Era VUCA*. 20(Pibsi Xlvi). <https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1369>
- Nurmaya, L., Kusmana, S., & Wilsa, J. (2024). *Digital Module of Scientific Writing Materials Based on TPACK for 11 th Grade SMA / MA Students*. 03(02), 566–577. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.957>
- Priska Edy, E., & Albertus Sinaga, R. (2022). *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 11 No. 2 Juli 2022* [http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm.11\(2\)](http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm.11(2)).
- Putri Andhini, Maya Dewi Kurnia, Jaja, J., & Cahyo Hasanudin. (2022). Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 2(3), 01–08. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v2i3.644>
- Rahmatika, V. I., Ripai, A., & Mintarsih, Y. (2023). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENULIS IKLAN , SLOGAN , VIII-B SMP NEGERI 36 SEMARANG. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, November*, 221–228.
- Rahmatullah. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *In Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 1–8. [http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB%20II.pdf)
- Rambe, R. N., Lubis, A. A., Suaimah, N., & Siregar, P. S. (2023). Aplikasi Canva sebagai Media Ajar Poster pada Siswa Smp, Menggunakan Metode Systematic Literature Review. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 197–211. <http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/1255>
- Restu Rahayu, & Sofyan Iskandar. (2023). Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 287–297. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5484>
- Sasmitha, L. D., Hadiprayitno, G., Ilhamdi, M. L., & Jufri, A. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(Special Issue), 292–298. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Supiyati, H., Hidayati, Y., Rosidi, I., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Model Guided Inquiry Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Sains

- Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 2(1), 59–67. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i1.5566>
- Setyaningsih, S., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 618–624. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5452>
- Wilsa, J., & Mascita, D. E. (2024). *Strengthening SMA / MA Students ' Language Attitudes Towards Indonesian Through the Word Spinner Application*. 03(01), 373–380. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i1.897>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Wulandari, R. R., Gunayasa, I. B. K., & Jaelani, A. K. (2021). Pengaruh Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) terhadap Keterampilan Membaca Kritis Siswa Kelas IV SDN Gugus IV Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 582–587. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.284>