

## RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS IKLAN DI MTs MIFTAHUL HUDA KIARAPAYUNG

Wiwin Winarti<sup>1</sup>, Teti Sobari<sup>2</sup>, Riana Dwi Lestari<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>IKIP Siliwangi

wwnwinarti7@gmail.com<sup>1</sup>, tetisobari@ikipsiliwangi.ac.id,  
rianadwilestari@ikipsiliwangi.ac.id<sup>3</sup>

### Abstract

*This research is based on the observation that there are still many schools that ignore the use of learning media, especially when teaching students how to make advertisements. As a result, students are less enthusiastic and find it difficult to find ideas for making advertisements. Researchers suggest using the Canva application to overcome this problem. Students' responses to the use of the Canva application in making advertisements are the formulation of the problem in this study. This research uses the descriptive-qualitative method. The instrument used is a questionnaire. After the data on the results of student responses were analyzed, an average percentage of 89.5% was obtained, so it was categorized as very good. Based on this, it can be said that MTs Miftahul Huda Kiarapayung students enjoy using the Canva application program to write advertisements.*

**Keywords:** *students responses, canva, questionnaires*

### Abstrak

Penulisan ini didasarkan pada pengamatan bahwa masih banyak sekolah yang masih mengabaikan penggunaan media pembelajaran, terutama saat mengajarkan peserta didik cara membuat iklan. Akibatnya, peserta didik kurang bersemangat dan sulit menemukan ide dalam membuat iklan. Peneliti menyarankan untuk menggunakan aplikasi canva untuk mengatasi masalah ini. Respon Peserta didik terhadap penggunaan aplikasi canva dalam membuat iklan menjadi rumusan masalah dalam penulisan ini. Penulisan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan ialah angket. Setelah data hasil respon peserta didik dianalisis diperoleh hasil rata-rata presentase 89,5% sehingga dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa peserta didik MTs Miftahul Huda Kiarapayung senang memanfaatkan program aplikasi Canva untuk menulis iklan.

**Kata Kunci:** Respon peserta didik, *canva*, iklan

### PENDAHULUAN

Menulis ialah jenis komunikasi yang digunakan untuk mengirim pesan digunakan dalam komunikasi tekstual untuk mengatakan, berbicara, menyambut, dan bahkan menyentuh seseorang (Dewi & Sobari, 2018). Sejalan dengan pendapat Aeni & Lestari (2018) menulis ialah tindakan untuk berkomunikasi atau menyampaikan pikiran, sedangkan membaca ialah kemampuan untuk mengetahui komposisi arti. Beberapa pendapat tersebut pembelajaran menulis yakni kegiatan yang sangat penting untuk dikembangkan dengan menulis seseorang

dapat menyampaikan pikiran kreatifnya untuk menyentuh atau mempengaruhi seseorang sehingga dapat digunakan untuk sarana promosi seperti pada teks iklan.

Menulis iklan sangat penting untuk dikembangkan seperti pendapat Angin & Syahrul (2015), karena memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas dan kemampuan mereka terkait apa yang mereka amati dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mungkin menggunakan iklan untuk menuangkan ide kreatif hasil pengamatan mereka. Peserta didik dapat memvisualisasikan melalui kata-kata dan gambar yang disajikan selain dapat mengembangkan kreativitas mereka. Peserta didik dapat menggunakan imajinasi dan kecerdikan mereka untuk mengubah hal-hal yang mereka lihat dan lakukan menjadi iklan yang menarik, menghadirkan konsep baru kepada mereka. Menurut Adiningsih & Rohmah (2019) peserta didik masih memiliki kemampuan menulis yang kurang baik. Salah satunya ialah keterampilan peserta didik dalam membuat iklan. Mayoritas peserta didik sulit untuk menuangkan pemikiran mereka dan membentuk kalimat utuh, yang mungkin karena kurangnya kreativitas atau keduanya. Selain itu, karena penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang tepat, minat dan motivasi peserta didik dalam belajar menulis masih tergolong rendah.

Masih banyak sekolah saat ini, bahkan di era inovasi teknologi saat ini, yang tetap menggunakan media kertas dan pensil secara eksklusif untuk bantuan belajar. Era globalisasi saat ini mendorong daya saing antar bangsa yang menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia, termasuk di bidang pendidikan. Pemerintah mungkin merasa sulit untuk menaikkan standar sistem pendidikan, begitupun untuk pendidik kesulitan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum dengan cara membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan Rusman (Johan,dkk., 2022).

Pelangi (Johan, dkk., 2022) berpendapat bahwa media pembelajaran diharapkan dapat membantu sistem pendidikan. Media saat ini mengutamakan teknologi dan komunikasi yang didesain untuk memberikan inovasi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan imajinasi dan kreativitas peserta didik dalam penguasaan pembelajaran di sekolah. Aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan untuk menjadi media pembelajaran. Canva ialah aplikasi berbasis web yang memiliki berbagai format dan elemen yang dapat diakses untuk membantu pendidik dan peserta didik lebih mudah melakukan

pembelajaran berbasis inovasi, kemampuan, daya cipta, dan berbagai keunggulan yang didapat. Dengan menghadirkan konten yang menarik, aplikasi *canva* sangat menggugah minat belajar peserta didik. Karena seringkali peserta didik hanya membuat iklan di atas kertas, disarankan menggunakan aplikasi *canva* agar pembuatan iklan tidak terlalu monoton. peserta didik yang memanfaatkan *canva* untuk mendesain poster iklan didemonstrasikan melalui teknologi digital. Hasil karya iklan yang peserta didik buat dapat dibagikan di media sosial, sehingga konten produk dapat dilihat oleh khalayak luas. Peserta didik dan guru dapat memanfaatkan aplikasi *canva* ini untuk mendapatkan pengalaman baru dalam menulis iklan, yang akan meningkatkan antusiasme mereka terhadap materi pelajaran. (Johan, dkk. 2022). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti percaya bahwa mendesain iklan menggunakan aplikasi *canva* akan membantu peserta didik memanfaatkan kreativitas mereka untuk menuangkan ide dengan berbagai cara yang unik dan kreatif.

Pada penulisan ini pembelajaran membuat iklan dengan menggunakan aplikasi *canva* akan dikaji untuk melihat seberapa baik respon peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran ini. Penulisan ini didasarkan pada penulisan sebelumnya yang membahas penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran. Media atau instrumen pengamat tentu saja diperlukan untuk memastikan respon peserta didik. Safitri dan Mustika (2010) menyatakan bahwa angket dapat digunakan sebagai instrumen penulisan untuk mengukur bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penulisan iklan menggunakan aplikasi *canva*. Sejalan dengan pendapat tersebut maka angket akan digunakan dalam penulisan ini untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran menulis iklan menggunakan aplikasi *canva*.

## **METODE**

Pada penulisan ini akan digunakan metode penulisan deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2017) analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Sedangkan (Moleong, 2010) mendefinisikan penulisan kualitatif sebagai penulisan yang bermaksud untuk memahami hasil penulisan secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penulisan deskriptif kualitatif ialah penulisan yang dilakukan berdasarkan fakta menghasilkan data kemudian dideskripsikan melalui kata-kata.

Berdasarkan pendapat tersebut, metode penulisan deskriptif kualitatif akan digunakan untuk mengetahui respon peserta didik tentang penulisan iklan dengan memanfaatkan aplikasi *canva* dalam penulisan ini. Sebanyak 37 peserta didik kelas 8A MTs Miftahul Huda Kiarapayung mengikuti penulisan ini. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah angket. Data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis secara kualitatif dan deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Berikut ialah analisis data survei yang menguraikan respon peserta didik tentang penggunaan aplikasi *canva* untuk membuat teks iklan.

**Tabel 1.** Presentase Hasil Analisis Angket

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		SS	S	KS	TS
1	Dengan menggunakan aplikasi <i>canva</i> saya menjadi semangat dalam menulis iklan.	62,16%	26,35%	1,35%	0%
2	Penggunaan aplikasi <i>canva</i> menumbuhkan minat saya dalam menulis teks iklan.	56,75%	34,45%	0%	0%
3	Pembelajaran menulis teks iklan dengan menggunakan aplikasi <i>canva</i> dapat menambah pengetahuan saya.	56,75%	32,43%	0%	0%
4	Aplikasi <i>canva</i> memudahkan saya dalam menemukan ide untuk menulis teks iklan.	59,45 %	26,35 %	2,70%	0%
5	Saya senang menulis iklan menggunakan aplikasi <i>canva</i> .	64,86 %	22,29 %	2,70%	0%
6	Menulis iklan menggunakan aplikasi <i>canva</i> membuat saya tidak bersemangat.	0%	0%	22,29 %	70,27 %
7	Penggunaan aplikasi <i>canva</i> tidak dapat mengembangkan minat saya dalam menulis teks iklan.	0%	0%	28,35 %	64,86 %
8	Menulis iklan dengan menggunakan	0%	0%	24,32 %	67,56 %

aplikasi *canva* tidak menambah pengetahuan saya.

9	Penggunaan aplikasi <i>canva</i> membuat saya kesulitan menemukan ide untuk menulis teks iklan.	0%	1,35%	28,35 %	48,64 %
10	Menulis iklan menggunakan aplikasi <i>canva</i> membosankan.	0%	0%	34,45 %	55,55 %

---

Keterangan: SS = Sangat Setuju, S= Setuju, KS= Kurang Setuju, TS= Tidak Setuju

## PEMBAHASAN

Lembar angket diisi oleh 37 responden, yaitu peserta didik kelas VIII A MTs Miftahul Huda Kiarapayung yang mengikuti kegiatan penulisan ini. Informasi pada tabel.1 yakni hasil perhitungan dan pengolahan angket yang diisi oleh beberapa peserta didik. Di bawah ini akan dibahas deskripsi setiap pernyataan dari angket tersebut.

1. Pernyataan pertama berbunyi, "Dengan menggunakan aplikasi *canva*, saya bersemangat untuk menulis iklan." Berdasarkan temuan tersebut, 23 responden menyatakan sangat setuju, 13 menyatakan setuju, 1 menyatakan tidak setuju, dan 0 menyatakan tidak setuju. Data tersebut menghasilkan skor total 133, yang kemudian dikalikan dengan 100 dan dibagi dengan 148 (skor tertinggi). Persentase hasilnya ialah 89,8 persen.
2. "Penggunaan aplikasi *canva* menumbuhkan minat saya dalam menulis teks iklan." Dari pernyataan tersebut diperoleh hasil 20 orang sangat setuju, 17 orang setuju, dan tidak ada yang kurang setuju dan tidak setuju. Skor total 131 dihitung dengan membagi dengan 148 (skor maksimum) dan mengalikan dengan 100 dari data tersebut. Persentase hasilnya kemudian 88,5 persen.
3. "Belajar menulis teks iklan menggunakan aplikasi *canva* dapat menambah pengetahuan saya." Dari pernyataan tersebut diperoleh hasil, 16 responden menyatakan setuju, 21 menyatakan sangat setuju, dan tidak ada yang menyatakan tidak setuju dan kurang setuju. Skor keseluruhan data ialah 132, yang kemudian dikalikan dengan 100 dan dibagi dengan 148 (skor maksimum). Persentase hasilnya ialah 89,1 %.
4. "Aplikasi *canva* memudahkan saya dalam menemukan ide untuk menulis teks iklan." Dari pernyataan tersebut diperoleh hasil, 22 responden menyatakan sangat setuju, 13 menyatakan setuju, 2 menyatakan kurang setuju, dan tidak ada yang menyatakan tidak

setuju. Skor total data ialah 131, yang kemudian dikalikan dengan 100 dan dibagi dengan 148 (skor maksimum). Persentase hasilnya ialah 88,5 % .

5. "Saya senang menulis iklan menggunakan aplikasi *canva*," ialah pernyataan kelima. Sebanyak 24 responden menyatakan sangat setuju, 11 menyatakan setuju, 2 menyatakan kurang setuju, dan 0 menyatakan tidak setuju. Data tersebut memperoleh skor total 133, yang kemudian dikalikan dengan 100 dan dibagi dengan 148 (skor tertinggi). Persentase hasil yang berhasil ialah 89,86%.
6. " Menulis iklan menggunakan aplikasi *canva* membuat saya tidak bersemangat." ialah pernyataan keenam. 27 orang tidak setuju, 9 kurang setuju, dan satu orang setuju, menurut statistik. Skor total 137 dihitung dengan membagi dengan 148 (skor maksimum) dan mengalikannya dengan 100 dari data tersebut persentase hasil yang diperoleh ialah 92,5 %.
7. "Menggunakan aplikasi *canva* tidak dapat meningkatkan minat saya untuk menulis teks iklan," ialah pernyataan ketujuh. Menurut data, 24 orang tidak setuju dan 13 orang menyatakan kurang setuju. Tidak ada responden yang menunjukkan bahwa mereka setuju atau sangat setuju dengan pernyataan ini. Total skor 135 dihitung dengan membagi 148 (skor maksimum) dan dikalikan dengan 100. Persentase hasil yang diperoleh ialah 91,2 %.
8. "Menulis iklan menggunakan aplikasi *canva* tidak menambah pengetahuan saya," ialah pernyataan kedelapan. 24 responden menyatakan tidak setuju, 12 menyatakan kurang setuju, dan satu menyatakan setuju, menurut statistik. Informasi ini menghasilkan skor total 134, yang kemudian dikalikan dengan skor maksimum 148 dan dibagi 100 untuk mendapatkan persentase 90,5%.
9. "Menggunakan aplikasi *canva* membuat saya kesulitan menemukan ide untuk menulis salinan iklan," ialah pernyataan kesembilan. 18 orang tidak setuju, 18 kurang setuju, dan 1 setuju, menurut statistik. Skor total 128 dihitung dengan membagi 148 (skor maksimum) dan mengalikannya dengan 100. Persentase hasilnya ialah 86,4 %.
10. "Menulis iklan menggunakan aplikasi *canva* itu membosankan," dari pernyataan tersebut diperoleh hasil, 20 orang menyatakan tidak setuju, 17 orang menyatakan kurang setuju, dan tidak ada yang menyatakan sangat setuju dan setuju. Skor total 131 dihitung dengan membagi dengan 148 (skor maksimum) dan mengalikannya dengan 100 dari data tersebut. Persentase hasil yang diperoleh ialah 88,5%.

**Tabel 2.** Hasil Akhir Akumulasi Angket

<b>NO</b>	<b>PERNYATAAN</b>	<b>PRESENTASE</b>
1	Pernyataan 1	89,8
2	Pernyataan 2	88,5
3	Pernyataan 3	89,1
4	Pernyataan 4	88,5
5	Pernyataan 5	89,86
6	Pernyataan 6	92,5
7	Pernyataan 7	91,2
8	Pernyataan 8	90,5
9	Pernyataan 9	86,4
10	Pernyataan 10	88,5
<b>RATA-RATA</b>		<b>89,48</b>

Berdasarkan tabel 2. hasil akhir akumulasi angket, skor terendah ialah 86,4, dan tertinggi ialah 92,5. Perhitungan pada tabel hasil akhir akumulasi angket menunjukkan bahwa peserta didik Kelas VIII A MTs Miftahul Huda Kiarapayung berprestasi dalam kategori sangat baik ketika belajar menulis iklan menggunakan aplikasi canva. Oleh karena itu, sangat penting untuk memasukkan media ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik sekaligus memaksimalkan penggunaan teknologi di dalam kelas..

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data angket dalam penulisan ini, ditentukan bahwa 89,5% peserta didik merespons secara positif. Dapat disimpulkan bahwa Peserta didik MTs Miftahul Huda Kiarapayung merespon dengan baik penggunaan aplikasi *canva* untuk menjadi media pembelajaran membuat iklan. Reaksi rata-rata peserta didik yang menggunakan alat *canva* untuk membuat iklan menunjukkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat, lebih mudah memilih ide, dan memiliki lebih banyak kreativitas. Penggunaan aplikasi *canva* juga terbukti disukai peserta didik untuk menulis iklan, dapat dibuktikan dengan hasil akhir akumulasi angket tersebut memperoleh presentase tertinggi yaitu 89,86 %.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, Y., & Rohmah, S. L. (2019). Hubungan Penggunaan Instagram dengan Keterampilan Menulis Iklan pada Peserta didik Kelas VIII MTs YPPH Al-Hidayah Ciampea Bogor. *SEMNASFIP*.
- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan metode mengikat makna dalam pembelajaran menulis cerpen pada mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Semantik*, 7(1), 1-15.
- Angin, T. B. B., & Syahrul, R. (2015). Pengembangan modul berbasis pendekatan konstektual pada materi menulis iklan di kelas viii SMP 2 Padangsidempuan Sumatera Utara. *Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 3(1), 27-35.
- Dewi, S. M., & Sobari, T. (2018). Pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah pada peserta didik kelas xi smk citra pembaharuan. *Parole*, 1(6), 989-998.
- 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), 137-149.
- Moleong, J.L. (2010). *Metodologi Penulisan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Rosita, R. (2020). Respon peserta didik terhadap model think talk write berbantuan media iklan dalam pembelajaran menulis teks persuasi di SMP. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 3(2), 439-446.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, Y., & Mustika, I. (2019). Respon peserta didik terhadap model Experiential learning dalam pembelajaran menulis teks inspiratif di smp. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2(2), 183-186.
- Sugiyono. (2017). *Metode penulisan kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.