

***The Influence of the Canva Application Learning Media on Advertising Writing Skills in Class VII Students of Santo Yosep Tanjung Selamat Middle School, Medan***

**Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan**

Sanyosep Rezeki Manalu<sup>1</sup>, Sarma Panggabean<sup>2</sup>, Vina Merina Sianipar<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Email : [ymanalu741@gmail.com](mailto:ymanalu741@gmail.com), [forensik1988@gmail.com](mailto:forensik1988@gmail.com), [vina.sianipar@uhn.ac.id](mailto:vina.sianipar@uhn.ac.id)

\*Corresponding Author

---

Received : 11 September 2024, Revised : 15 November 2024, Accepted : 30 November 2024

---

**ABSTRACT**

This research aims to determine the influence of the Canva application learning media on advertising writing skills in class VII students at Santo Yosep Tanjung Selamat Middle School, Medan. This type of research uses a quantitative experimental approach method with a one group pretest-posttest experimental research design. The population in this study was 25 class VII students at SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan using random sampling technique. The data analysis techniques used were normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The average posttest score for the control class was 43.10 and the posttest average score for the experimental class was 81.16.

The results of the normality test for the control class obtained the result  $L_{count} < L_{tabel} = 0.0142 < 0.161$ , the normality test for the experimental class obtained the result  $L_{count} < L_{tabel} = 0.12897942 < 0.1610$ , this shows that the research was declared normal, the homogeneity test obtained the result  $F_{count} < F_{(table)}$  or  $1.4858 < 4.183$ , declared homogeneous and hypothesis testing using the "t" test at the significance level  $\alpha = 0.05$ , the results obtained are  $T_{(calculation)} > T_{(table)}$  or  $11.8198 > 1.667$ , thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. It can be concluded that the influence of the learning media application Canva can improve advertising writing skills in class VII students at SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan in the 2024/2025 academic year.

**Keywords:** Canva Application, Advertising, Writing Skills

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan. Jenis Penelitian menggunakan metode pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian eksperimen *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu 25 siswa kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan dengan teknik *random sampling*. Teknik analisis data yang digunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Diperoleh nilai rata-rata posttest kelas kontrol 43,10 dan *posttest* di kelas eksperimen nilai rata-rata 81,16.

Hasil pengujian normalitas kelas kontrol diperoleh hasil  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,0142 < 0,161$ , uji normalitas kelas eksperimen diperoleh hasil  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,12897942 < 0,1610$ , hal

tersebut menunjukkan bahwa penelitian dinyatakan normal, uji homogenitas diperoleh hasil  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,4858 < 4,183$ , dinyatakan homogen dan uji hipotesis menggunakan uji "t" pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh hasil  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau  $11,8198 > 1,667$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dapat Meningkatkan Keterampilan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan tahun ajaran 2024/2025.

**Kata Kunci:** Aplikasi Canva, Iklan, Keterampilan Menulis.

## 1. Pendahuluan

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

Menulis merupakan kegiatan menghasilkan tulisan yang didapatkan dari pengembangan ide siswa (Sianipar, 2024). Menurut (Nurhadi, 2016) menyatakan bahwa aktivitas menulis merupakan satu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, bicara, dan membaca. Kegiatan menulis dapat dilakukan setelah siswa melakukan kegiatan memahami teks dan mencari informasi yang dapat digunakan sebagai bahan tulisan. Keterampilan menulis mencakup berbagai jenis teks, salah satunya adalah iklan. Menulis iklan adalah kemampuan yang penting karena iklan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Iklan bertujuan untuk menyampaikan pesan secara persuasif agar pembaca tertarik dengan produk atau jasa yang ditawarkan. Oleh karena itu, menulis iklan memerlukan kemampuan mengolah kata secara kreatif dan persuasif. Perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia sekarang diantaranya adalah kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka ini memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif. Kurikulum merdeka memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dengan berbantuan media pembelajaran yakni media pembelajaran aplikasi canva karena media tersebut merupakan salah satu media pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum merdeka. Aplikasi canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis (Sholeh dkk., 2020).

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

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

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

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

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

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

Canva menyediakan berbagai template iklan yang dapat digunakan sebagai referensi, serta alat-alat desain yang intuitif yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Dengan canva, siswa dapat belajar menulis iklan secara lebih interaktif dan

kreatif. Canva memungkinkan siswa untuk berlatih menyusun iklan dengan berbagai format dan gaya, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan menulis iklan yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap keterampilan menulis iklan pada siswa kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan canva dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis iklan siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kreatif dan interaktif. Metode pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti penggunaan canva diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi akan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis, siswa akan belajar lebih efektif jika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan canva, siswa dapat terlibat secara aktif dalam menyusun iklan, memilih desain, dan mengolah kata-kata yang menarik. Hal ini akan meningkatkan pemahaman mereka tentang cara menulis iklan yang baik dan efektif.

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

## **2. Metode Penelitian**

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

Metode kuantitatif sering disebut metode tradisional karena telah lama digunakan dan menjadi bagian dari tradisi penelitian. Metode ini juga dikenal sebagai metode positivistik yang didasarkan pada filsafat positivisme yang menekankan pengamatan empiris dan penelitian ilmiah yang sistematis. Peneliti dapat menemukan dan mengembangkan pengetahuan baru dalam bentuk ilmu pengetahuan dan teknologi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen karena memerlukan informasi yang dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka, termasuk hasil pengukuran nilai setiap variabel dan perhitungannya. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kemampuan menulis teks iklan di kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat Medan.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Deskripsi Data**

Penelitian eksperimen kuantitatif yang menggunakan desain *one group pretest-posttest design*, dalam pengumpulan data maka dilakukan yaitu secara posttest. Pada bagian ini akan diuraikan hasil dari penelitian tentang Pengaruh. Penggunaan media aplikasi canva terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VII SMP Santo Yosep Tanjung Selamat 2024/2025. Selanjutnya Terhadap menganalisis data yang telah terkumpul. Data pretest diperoleh dari pembelajaran tanpa penerapakan aplikasi canva kemudian data posttest diperoleh setelah siswa diberikan perlakuan tentang pembelajaran berdiferensiasi menulis teks.

## 2. Penyajian Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya dilakukan menganalisis mencapai hasil yang maksimal. Rumus yang digunakan untuk menentukan hasil dari nilai siswa sebagai berikut.

## 3. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Data kelas eksperimen dan kelas kontrol kemampuan menulis teks iklan siswa kelas VII dideskripsikan dalam tabel distribusi frekuensi, tetapi sebelum menyajikan kedalam tabel terlebih dahulu mencari rentang kelas, jumlah kelas, dan interval kelas yang disajikan di bawah ini.

- **Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen**

- a) **Mencari Rentang Nilai Kelas Eksperimen (Y)**

$$R = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$$

$$R = 95 - 60 = 35$$

- b) **Mencari Banyak Kelas**

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 30$$

$$= 1 + 3,3 (1,47)$$

$$= 1 + 4,851$$

$$= 5,851 \text{ Maka jumlah kelas adalah } (6)$$

- c) **Mencari Interval Kelas**

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{35}{6}$$

$$= 5,833 \text{ Maka jumlah panjang kelas interval adalah } (6)$$

- **Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol X**

- a) **Rentang Kelas** Skor Tertinggi – Skor Terendah

$$= 70 - 25$$

$$= 45$$

- b) **Banyak Kelas**

$$= 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 30$$

$$= 1 + (3,3) (1,47)$$

$$= 1 + 4,851$$

$$= 5,851 = 6$$

Maka jumlah kelas adalah (6)

$$\begin{aligned}
 \text{c) Interval Kelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} \\
 &= \frac{45}{6} \\
 &= 7,5
 \end{aligned}$$

Maka jumlah panjang kelas interval adalah (7)

#### 4. Data Normalitas

Uji normalitas persyaratan analisis yang harus dipenuhi setiap variabel penelitian harus berdistribusi normal. Syarat normal yang harus dipenuhi adalah  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

##### A. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Tabel 1.

Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen (Y)

No	X	F	F.Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)- S(Zi)
1	60	6	6	-1,77817883	0,03768724	0,166667	0,12897942
2	75	1	7	-0,50805109	0,30570876	0,333333	0,02762458
3	80	6	13	-0,08467518	0,46625981	0,5	0,03374019
4	85	7	20	0,338700729	0,6325824	0,666667	0,03408426
5	90	5	25	0,76207664	0,77699287	0,833333	0,05634047
6	95	5	30	1,18545255	0,88208072	1	0,11791928
<b>L.hitung</b>							<b>0,12897942</b>
<b>L.tabel</b>							<b>0.161</b>

Diketahui :Rata-rata : 81,16

: Standar deviasi : 11,80

##### 1. Bilangan Baku Zi

$$Zi = \frac{Xi - \bar{x}}{SD}$$

$$Zi = \frac{60 - 81,16}{11,80}$$

$$Zi = -1,77$$

Demikianlah untuk mencari Zi selanjutnya

##### 2. S (Zi)

$$S(Zi) = \frac{f.kum}{n}$$

$$S(Zi) = \frac{6}{30}$$

$$S(Z_i) = 0,16$$

Demikianlah untuk mencari  $S(Z_i)$  selanjutnya

$$3. F(Z_i) = 0,5 = Z_i \text{ ( dalam tabel distribusi normal standar)}$$

$$= 0,03768724$$

Demikianlah untuk mencari  $F(Z_i)$  selanjutnya

$$4. L = F(Z_i) - S(Z_i)$$

$$= 0,03768724 - 0,16$$

$$= 0,12897942$$

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diperoleh harga  $L_{hitung} = 0,12897942$  dan  $L_{tabel} = 0,1610$  didapat dari tabel kritis L Uji Lilifors dengan N 30, dan  $\alpha = 0,05$ . Setelah dibandingkan  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,12897942 < 0,1610$ . Maka dari tabel eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

### B. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Tabel 2.

Uji Normalitas Data Kelas Kontrol (X)

No	X	F	F.Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L
1	25	1	1	-1,94489	0,025894	0,111111	0,085217
2	30	2	3	-1,40763	0,079621	0,222222	0,142601
3	35	6	9	-0,87036	0,192051	0,333333	0,141283
4	40	8	17	-0,3331	0,369529	0,444444	0,074916
5	45	6	23	0,204159	0,580886	0,555556	0,02533
6	50	3	26	0,741421	0,770781	0,666667	0,104114
7	55	2	28	1,278683	0,899496	0,777778	0,121718
8	60	1	29	1,815945	0,965311	0,888889	0,076422
9	70	1	30	2,890469	0,998077	1	0,001923
<b>L.hitung</b>							<b>0,142601</b>
<b>L.tabel</b>							<b>0,161</b>

Diketahui : Rata-rata : 43,10

: Standar deviasi : 9,30

### 5. Bilangan Baku Zi

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{SD}$$

$$Z_i = \frac{25 - 43,10}{9,30}$$

$$Z_i = -1,94$$

Demikianlah untuk mencari Zi selanjutnya

$$6. S(Z_i) = \frac{f.kum}{n}$$

$$S(Z_i) = \frac{1}{30}$$

$$S(Z_i) = 0,11$$

Demikianlah untuk mencari S(Zi) selanjutnya

$$7. F(Z_i) = 0,5 = Z_i \text{ ( dalam tabel distribusi normal standar)}$$

$$= 0,025894$$

Demikianlah untuk mencari F (Zi) selanjutnya

$$8. L = F(Z_i) - S(Z_i)$$

$$= 0,025894 - 0,11$$

$$= 0,085217$$

Berdasarkan tabel dapat diperoleh harga  $L_{hitung} = 0,142601$  dan  $L_{tabel} = 0,161$  didapat dari tabel kritis L Uji Lilifors dengan N 30, dan  $\alpha = 0,05$ . Setelah dibandingkan  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,0142 < 0,161$ . Maka dari tabel eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

## 5. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas sampel penelitian dilakukan dengan rumus perbandingan varian uji "F". Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat dikatakan varians data sampel penelitian bersifat homogen.

$$\text{Varians } (S_x)^2 = (9,30)^2$$

$$(S_x)^2 = 86,49$$

$$\text{Varians } (S_y)^2 = (11,80)^2$$

$$(S_y)^2 = 139,24$$

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$F = \frac{139,24}{86,49}$$

$$F = 1.6098$$

$F_{tabel}$  = dihitung melalui interpolasi

Berdasarkan tabel diperoleh  $F_{hitung} = 1,4858$  dan grafik daftar distribusi F dengan Dk pembilang = 30-1=29, Dk penyebut 30-1= 29 dan  $\alpha = 0,05$  dan  $F_{tabel} = 4.183$  Maka hasilnya adalah  $F_{hitung} < F_{tabel}$  berarti data eksperimen dan kontrol yaitu homogen.

## 6. Uji Hipotesis

Penelitian normalitas dan homogenitas dilakukan maka selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Dengan uji data "t" rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_1 - M_2}{SE_{m_1 - m_2}}$$

$$\begin{aligned} SE_{M_1} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{9,30}{\sqrt{30-1}} \\ &= \frac{9,30}{\sqrt{29}} \\ &= \frac{9,30}{5,38} \\ &= 1,72 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE_{M_2} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{11,80}{\sqrt{30-1}} \\ &= \frac{11,80}{\sqrt{29}} \\ &= \frac{11,80}{5,38} \\ &= 2,19 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Dimana } SE_{m_1 - m_2} &= (SE_{m_1})^2 + (SE_{m_2})^2 \\ &= (1,72)^2 + (2,19)^2 \\ &= 2,9584 + 6,351 \\ &= \sqrt{9,3094} \\ &= 3,05 \end{aligned}$$

Jadi :

$$t = \frac{M_1 - M_2}{SE_{m_1 - m_2}}$$

Keterangan :

$M_1$  = Mean hasil post-test

$M_2$  = Mean hasil pre-test

$SE_{m_1 - m_2}$  = Standar error perbedaan dua kelompok

$$\begin{aligned} &= \frac{81,16 - 43,10}{3,05} \\ &= \frac{38,06}{3,22} \\ &= 11,8198 \end{aligned}$$

Kriteria pengujian dilakukan dengan tabel taraf signifikan 5% yaitu  $dk = N_1 + N_2, dk = 30 + 30 = 60 - 2$  Dari df 58 diperoleh taraf signifikansi 5% = 1,667  $T_{tabel}$ . Hasil perhitungan yang dilakukan dapat diketahui bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel} = 11,8198 > 1,667$ . Maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan kemampuan menulis Teks Prosedur berpengaruh menggunakan pembelajaran berdiferensiasi.

#### 4. Penutup

Hasil penelitian yang telah dilakukan pengaruh penerapan aplikasi canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan di kelas VII SMP HKBP Sidorame Medan maka kesimpulannya sebagai berikut: Kemampuan Menulis Teks Iklan Sebelum Menggunakan aplikasi canva Pembelajaran kelas kontrol di Kelas VII SMP Santa Yosep Tanjung Selamat Medan Tahun Ajaran 2024/2025 tanpa guru menggunakan strategi Pembelajaran Berdefrensiasi diperoleh nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 25 dengan dengan nilai rata-rata 43,10 dikategorikan kurang.

Kemampuan Menulis Teks Iklan Setelah Menggunakan aplikasi canva Pembelajaran di kelas eksperimen di Kelas di Kelas VII SMP Santa Yosep Tanjung Selamat Medan Tahun Ajaran 2024/2025 guru mengajar dengan strategi Pembelajaran Berdefrensiasi diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 dengan dengan nilai rata-rata 80,66 maka dikategorikan baik.

Terdapat pengaruh penggunaan media Pembelajaran aplikasi canva memperoleh hasil yang signifikan dari hasil belajar Menulis teks iklan siswa-siswi lebih baik. Hal dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dan analisis data yang telah dilakukan diperoleh hasil yang didapat adalah  $T_{hitung} > T_{tabel}$ . Dengan demikian hipotesis diterima.

#### References

- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v2i2.6732>
- Marwadi, N., & Sodiq, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas Xii Dkv 2 Smkn 13 Surabaya. *Bapala*, 9(8), 198–207.
- Prof.Dr.Sugiyonom. (2020). *metode penelitian kuantitataif kualitatif dan R dan D* (M. Dr.Ir.Sutopo.S.Pd (ed.); kedua). ALFABETA,Bandung.
- Safi'i, I., Apriyatin, A. N., & Ibrahim, N. (2023). Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Iklan Dalam Materi Ajar Bahasa Indonesia Smp Kelas Viii. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 19(1), 139–148. <https://doi.org/10.25134/fon.v19i1.6855>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sianipar, V. M. B., Simarmata, R. O., Lestari, F. D., & ... (2024). Penguatan Program Kampus Mengajar pada Kemampuan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi di SDN 176335 Silangkitang. *Jurnal Pendidikan ...*, 8, 73–81. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13684%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/13684/10537>
- Situmorang, R. M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Tayangan Media Film Jokowi The Movie Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa-Siswi Kelas VII SMP Negeri 5 Medan*. 3, 423–432.
- Think-pair-share, D. M. (2015). *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XIX/November 2015*. 02.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Wafiroh, H., Fajrin, N. D., & Madura, U. T. (2024). Analisis Kesulitan Guru Dalam Mengembangkan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Di Sdn Banyuajuh 2 Analisis Kesulitan Guru Dalam Mengembangkan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Di Sdn Banyuajuh 2. *Media Akademik (JMA)*, 2(2).
- Wakarmamu, T., & Si, S. M. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* Penerbit Cv.Eureka Media

Aksara. *Metode Penelitian Kualitatif* Penerbit Cv.Eureka Media Aksara, 1.  
Wardani, D. R. (2020). Penerapan Model Think Talk Write dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sanden. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan, 07*, 202–211.