

Efektivitas Canva sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Persuasif Siswa SMP Negeri 3 Awangpone

Satriyani¹⁾, Idris²⁾, Muhammad Indris³⁾

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia^{1),2),3)}

*Corresponding email: satriyani0112@gmail.com¹⁾, idis.palantei@gmail.com²⁾, idissss429@gmail.com³⁾

Abstrak- Permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya kemampuan menulis teks persuasif siswa, terutama dalam mengembangkan ide, memilih diksi, dan menyusun argumen yang logis. Kondisi ini membuat siswa kurang termotivasi dan menghasilkan tulisan dengan kualitas rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini menerapkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 25 siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Awangpone. Data dikumpulkan melalui tes menulis, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Pada pra-siklus, rata-rata capaian siswa hanya 56%, meningkat menjadi 70% pada siklus I, dan mencapai 91% pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 100%. Temuan ini menegaskan bahwa Canva efektif meningkatkan keterampilan menulis persuasif sekaligus menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: Menulis, Teks Persuasif, Canva, Motivasi Siswa, Kreativitas

Abstract- The main problem in Indonesian language learning lies in students' low ability to write persuasive texts, particularly in generating ideas, selecting diction, and constructing logical arguments. This condition reduces students' motivation and results in poor-quality writing. To address this issue, Canva was applied as an innovative learning medium. The research employed Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles involving 25 eighth-grade students of SMP Negeri 3 Awangpone. Data were collected through writing tests, observation, and documentation. The findings reveal a significant improvement. The students' average score was only 56% in the pre-cycle, increased to 70% in cycle I, and reached 91% in cycle II with 100% mastery. These results confirm that Canva effectively enhances persuasive writing skills while fostering students' motivation, creativity, and active engagement in the learning process.

Keywords: Writing, Persuasive Text, Canva, Motivation, Creativity

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang perlu mendapat perhatian serius, karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk mengungkapkan pengetahuan, gagasan, dan perasaan secara terstruktur. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan utama, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling terkait satu sama lain (Tarigan, Cipta, and Rokmanah 2023). Namun, keterampilan menulis menempati posisi yang cukup kompleks dibandingkan keterampilan lainnya karena menuntut penguasaan kaidah bahasa, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan mengorganisasi ide secara logis (Yanti et al. 2022). Dalam praktik pembelajaran di sekolah, menulis sering dianggap sebagai keterampilan inti akademik yang sulit dikuasai oleh siswa. Permasalahan yang sering muncul di antaranya keterbatasan kosakata, kesulitan mengembangkan ide, rendahnya kemampuan menyusun argumen yang logis, serta kurangnya minat siswa untuk menulis. Rendahnya motivasi ini semakin diperparah dengan penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton, sehingga membuat aktivitas menulis kurang menarik dan dianggap sebagai tugas yang membosankan (Alfianto 2021). Kondisi tersebut berdampak pada kualitas tulisan siswa yang rendah, baik dari segi isi, struktur, maupun kebahasaan.

Seiring dengan perkembangan era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin diperlukan untuk mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran, termasuk dalam pengajaran menulis (Ulfah et al. 2023). Teknologi dipandang sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa, teknologi dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi saat ini. Salah satu media berbasis teknologi yang potensial digunakan adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengombinasikan teks dengan elemen visual secara kreatif. Canva menyediakan beragam template dan fitur yang mudah diakses, sehingga siswa dapat mengekspresikan ide-idenya dengan lebih menarik sekaligus memperkuat daya persuasif tulisan melalui dukungan visual (Chamidah 2022). Hal ini sejalan dengan pandangan Mayer (2005) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar mampu meningkatkan pemahaman serta daya ingat bagi siswa.

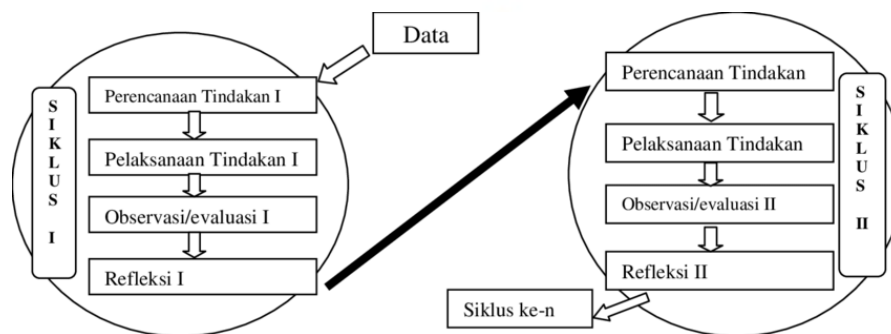
Walaupun penggunaan Canva dalam pembelajaran telah banyak dikaji pada konteks lain, penelitian yang secara khusus memfokuskan pada peningkatan keterampilan menulis teks persuasif di tingkat sekolah menengah pertama masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pemanfaatan Canva untuk keterampilan menulis kreatif, pembuatan poster, atau penyajian informasi visual, sementara aspek kemampuan argumentatif dan persuasif belum mendapat perhatian mendalam. Padahal, menulis teks persuasif menuntut siswa untuk mampu menyusun argumen yang kuat, logis, dan meyakinkan, sekaligus menampilkan unsur visual yang memperkuat daya tarik pesan. Dengan adanya celah penelitian ini, studi mengenai penerapan Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis teks persuasif menjadi sangat relevan, karena mampu mengintegrasikan literasi abad ke-21 yang menekankan kemampuan komunikasi melalui teks sekaligus visual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran menulis yang inovatif, sehingga siswa tidak hanya terampil dalam mengolah bahasa, tetapi juga mampu menghadirkan karya tulis yang menarik, persuasif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara berkesinambungan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa, 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan kelas VIII A SMP Negeri 3 Awangpone, Kab. Bone yang memiliki latar belakang kemampuan menulis yang beragam. Pemilihan subjek secara keseluruhan didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai peningkatan keterampilan menulis teks persuasif dalam satu kelas.

Arikunto (2021) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tidak hanya menjelaskan hubungan sebab-akibat, tetapi juga menggambarkan secara rinci apa yang terjadi selama perlakuan diberikan, mulai dari tahap awal hingga munculnya dampak perlakuan tersebut. Dengan demikian, PTK dapat dipahami sebagai penelitian yang memaparkan proses dan hasil pelaksanaan tindakan di kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model PTK yang diadaptasi dari Kemmis dan McTaggart

(2013) yang meliputi empat tahap utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut, beserta strategi penanggulangannya, disajikan secara visual dalam bentuk bagan berikut.



Gambar 1. Siklus PTK Kemmis and Mc Taggart

Setiap siklus penelitian diawali dengan tahap perencanaan, yang mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyiapan materi menulis teks persuasif, dan desain pembelajaran berbantuan aplikasi Canva. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru mengintegrasikan Canva sebagai media untuk membantu siswa menyusun teks persuasif dengan memperhatikan aspek isi, diksi, struktur argumen, dan visualisasi. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa, antusiasme, dan kreativitas selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan meliputi hasil tulisan siswa, lembar observasi aktivitas, serta dokumentasi proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar melalui persentase ketuntasan siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku belajar, kreativitas, dan kualitas tulisan siswa. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan tercapainya indikator ketuntasan klasikal siswa memperoleh nilai 75 ke atas.

KAJIAN TEORI

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks karena menuntut penguasaan berbagai aspek kebahasaan sekaligus kemampuan berpikir kritis. Helaluddin dan Awalludin (2020) menegaskan bahwa menulis adalah keterampilan inti akademik yang paling sulit dikuasai

dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya. Zamel (1982) memandang menulis sebagai proses penciptaan makna yang bersifat rekursif, sehingga memerlukan tahapan pengembangan, revisi, dan penyuntingan agar makna dapat tersampaikan secara efektif. Sejalan dengan hal ini, Hyland (2019) mengemukakan tahapan proses menulis yang meliputi pemilihan topik, pramenulis, penyusunan draf, revisi, penyuntingan, evaluasi, publikasi, dan tindak lanjut. Pemahaman atas teori menulis ini penting sebagai landasan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif.

Dalam praktiknya, siswa SMP masih menghadapi banyak kendala dalam menulis. Salwa (2023) menemukan bahwa rendahnya minat, keterbatasan kosakata, serta kesulitan mengembangkan argumen menjadi faktor penghambat utama. Hal ini diperburuk oleh minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga pembelajaran menulis menjadi monoton dan kurang memotivasi siswa (Fauziyah, Widodo, and Yappi 2023). Seiring perkembangan teknologi, berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Beardslery et al. (2021) menekankan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa, sementara Tinio (2002) menyebutkan bahwa literasi digital dapat mendukung kemampuan berpikir kritis, penalaran logis, dan komunikasi yang efektif.

Canva sebagai salah satu media berbasis teknologi menawarkan keunggulan dalam menggabungkan teks dengan elemen visual secara menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Asnawati dan Sutiah (2023) serta Hakiki et al. (2024) menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan dalam pembelajaran karena menawarkan fleksibilitas, kemudahan akses, serta variasi desain yang memotivasi siswa. Indriani (2024) bahkan menegaskan bahwa Canva dapat menjadi media inovatif yang cocok untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia. Namun, penelitian sebelumnya masih banyak berfokus pada keterampilan menulis kreatif, pembuatan poster, atau penyajian informasi visual. Sementara itu, potensi Canva sebagai media untuk melatih keterampilan menulis teks persuasif, khususnya di tingkat SMP, belum banyak dieksplorasi secara mendalam (Sari et al. 2023)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat research gap dalam kajian penggunaan Canva untuk pembelajaran menulis teks persuasif. Penelitian ini penting dilakukan karena berpotensi memperkaya strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya

menekankan aspek linguistik, tetapi juga memadukan elemen estetika visual untuk memperkuat pesan persuasif. Hal ini sejalan dengan tuntutan literasi abad ke-21 yang menekankan kemampuan komunikasi efektif melalui teks dan media visual (Trilling and Fadel 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas VIII A SMP Negeri 3 Awangpone, penerapan kegiatan melalui media Canva yang dilakukan dalam dua siklus terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks persuasif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setiap tahapan penelitian, mulai dari pra-siklus, pelaksanaan proses pembelajaran, hingga evaluasi hasil, dirancang untuk menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam mengolah ide serta menyajikannya dalam bentuk tulisan yang meyakinkan. Untuk menganalisis perkembangan tersebut, digunakan rumus perhitungan rata-rata kelas yang berfungsi sebagai indikator kuantitatif guna mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan menulis siswa setelah melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis media visual.

$$x = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah data

Sedangkan untuk menghitung persentase kelas yaitu menjumlahkan semua nilai siswa kemudian menghitung jumlah skor kumulatif, setelah itu dilanjutkan dengan menghitung presentasi nilai rata-rata kelas, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$SP = \frac{SK}{R} \times 100$$

Keterangan ;

SP : Skor Persentase

SK : Skor Kumulatif

R : Jumlah Responden

Klasifikasi hasil skor peserta didik dapat diamati melalui tabel yang tersaji di bawah ini.

Table 1 . Indikator Keberhasilan Tujuan Pembelajaran

No	Interval Nilai	Keterangan
1	86 – 100	Sangat Baik
2	71 – 85	Baik
3	61– 70	Cukup
4	51– 60	Kurang
5	0-50	Sangat Kurang

Indikator utama keberhasilan penelitian ini terletak pada meningkatnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada kemampuan menulis teks persuasif berbasis aplikasi Canva. Keberhasilan tersebut juga dipertegas dengan capaian hasil belajar siswa, yaitu sekurang-kurangnya 85% mampu melampaui KKM 75.

Table 2. Kategori skor peserta didik tahap prasiklus

No	Interval Nilai	Keterangan	Pretest		Nilai Ketuntasan
			Frekuensi	Persentase	
1.	86 – 100	Sangat Baik	-	-	1440/25 =56%
2.	71 – 85	Baik	2	8 %	
3.	61– 70	Cukup	3	12 %	
4.	51– 60	Kurang	20	80 %	
Jumlah			25	100%	

Table diatas menunjukkan bahwa pada tahap prasiklus, kemampuan menulis teks persuasif siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Awangpone masih tergolong rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh hanya mencapai 58% dengan ketuntasan klasikal 56%. Sebagian besar siswa berada pada kategori kurang, yaitu dengan nilai antara 51–60, sementara tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat baik (nilai 86–100). Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam mengembangkan ide, memilih diksi, dan menyusun argumen pada teks persuasif belum optimal. Faktor yang memengaruhi rendahnya capaian ini antara lain kurangnya variasi media pembelajaran dan keterbatasan kreativitas dalam merancang teks.

Table 3. Kategori skor peserta didik pada siklus I

No	Interval Nilai	Keterangan	Posttest		Nilai ketuntasan
			Frekuensi	Persentase	
1	86 – 100	Sangat Baik	2	8 %	1750/25 = 70 %
2	71 – 85	Baik	7	28 %	
3	61– 70	Cukup	8	32 %	
4	51– 60	Kurang	8	32 %	
Jumlah			25	100%	

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan penerapan aplikasi Canva, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70% dan ketuntasan klasikal mencapai 70%. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan Canva dalam pembelajaran, meskipun belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 atau ketuntasan klasikal minimal 85%. Kendala yang ditemukan pada tahap ini antara lain siswa masih bergantung pada template bawaan Canva, kurang berani memodifikasi desain, serta adanya kesulitan dalam mengembangkan ide-ide kreatif. Selain itu, guru juga masih menghadapi tantangan dalam mengontrol fokus siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan strategi pada siklus II. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang lebih terstruktur, memberikan contoh yang relevan, membimbing siswa secara lebih intensif, serta mendorong mereka untuk berinovasi dalam pembuatan desain. Siswa dilatih untuk mengombinasikan teks persuasif dengan elemen visual yang kreatif sesuai kaidah desain. Perubahan pendekatan ini membantu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterampilan siswa secara keseluruhan.

Table 4. Kategori skor peserta didik pada siklus II

No.	Interval Nilai	Keterangan	Posttest		Nilai Ketuntasan
			Frekuensi	Persentase	
1.	86 – 100	Sangat Baik	20	80 %	2.275/25 = 91 %
2.	71 – 85	Baik	5	20 %	
3.	61 – 70	Cukup	-	-	
4.	51 – 60	Kurang	-	-	
Jumlah			25	100%	

Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa mencapai 91% dengan ketuntasan klasikal 91%, dan seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan terlihat di semua aspek penilaian, termasuk kesesuaian pengenalan isu, pernyataan imbauan, pemilihan diksi, penggunaan kalimat argumen, dan desain visual. Sebagian besar siswa mampu memadukan kreativitas visual dengan pesan persuasif yang jelas, padat, dan efektif. Keberhasilan ini menandakan bahwa strategi pembelajaran berbantuan Canva berhasil mengoptimalkan potensi siswa.

Pada siklus II, pembelajaran dirancang sebagai bentuk penyempurnaan dari kelemahan yang ditemukan pada siklus I, sehingga strategi pembelajaran lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap perencanaan dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi sebelumnya,

sehingga guru mampu menyusun langkah-langkah pembelajaran yang lebih sistematis dan adaptif terhadap tingkat kemampuan siswa. Hal ini berdampak positif terhadap motivasi dan kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas menulis teks persuasif berbantuan Canva. Pada tahap pelaksanaan, terlihat bahwa siswa sudah lebih memahami alur pembelajaran karena adanya bimbingan intensif dari guru, yang membuat siswa semakin percaya diri dan mampu menghasilkan karya dengan ide-ide yang lebih kreatif. Aktivitas guru dan siswa juga menunjukkan interaksi yang lebih aktif dan kondusif, di mana guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga memberikan arahan yang tepat sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Evaluasi yang dilakukan membuktikan bahwa mayoritas siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase keberhasilan 91%, yang berarti indikator pencapaian klasikal telah terpenuhi. Pencapaian ini menegaskan bahwa penerapan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks persuasif siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Awangpone.

Table 5. Rata-rata kreativitas siswa tiap siklus

No.	Aspek Penilaian	Nilai Siswa	
		Siklus 1	Siklus 2
1.	Kesesuaian pengenalan isu	69	93
2.	Pernyataan imbauan	81	96
3.	Pemilihan diksi	64	86
4.	Penggunaan kalimat argumen	62	88
5.	Desain visual	72	93
Jumlah		384	456
Rata-rata		69.6	91.2
Kategori		Cukup	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis data yang tersaji pada Tabel 5 mengenai rata-rata kreativitas siswa tiap siklus, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata kreativitas siswa berada pada angka 69,6 dengan kategori “Cukup”. Aspek penilaian yang meliputi kesesuaian pengenalan isu, pernyataan imbauan, pemilihan diksi, penggunaan kalimat argumen, dan desain visual menunjukkan nilai yang masih perlu ditingkatkan, di mana nilai terendah terdapat pada aspek penggunaan kalimat argumen (62) dan pemilihan diksi (64). Namun, pada siklus II seluruh aspek mengalami peningkatan, dengan rata-rata mencapai 91,2 dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Peningkatan tertinggi terlihat pada aspek penggunaan kalimat argumen dan pemilihan diksi yang sebelumnya menjadi kelemahan, namun pada siklus II mampu mencapai 88 dan 86. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi melalui penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berhasil mendorong kreativitas siswa dalam menulis teks persuasif.

Selain itu, data hasil tes pada siklus II memperlihatkan bahwa seluruh siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Awangpone yang berjumlah 25 orang telah mencapai kriteria ketuntasan. Dari jumlah tersebut, 20 siswa (80%) memperoleh nilai pada rentang 86–100, sedangkan 5 siswa (20%) berada pada rentang nilai 75–85. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbantuan Canva tidak hanya meningkatkan rata-rata kreativitas siswa secara keseluruhan, tetapi juga mampu mendorong mayoritas siswa mencapai tingkat pencapaian yang sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual interaktif berkontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan menulis teks persuasif, baik dari aspek ide, pilihan bahasa, maupun tampilan visual yang lebih menarik dan komunikatif.

Salah satu faktor utama keberhasilan penelitian ini adalah integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis teks persuasif yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media digital yang interaktif dan visual memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa tidak hanya dituntut untuk menyusun argumen yang logis dan persuasif, tetapi juga diajak untuk mengekspresikan gagasan mereka melalui desain visual yang kreatif. Hal ini sejalan dengan teori Johnson & Mayer (2009) tentang *multimedia learning* yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual dapat memperkuat pemahaman sekaligus menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, Canva berperan sebagai stimulus eksternal yang mendorong siswa lebih antusias, percaya diri, dan termotivasi untuk menghasilkan karya terbaik.

Selain itu, faktor keberhasilan lainnya terletak pada meningkatnya kreativitas siswa dalam menyusun dan menyajikan teks persuasif. Aplikasi Canva memberikan ruang bagi siswa untuk mengombinasikan teks dengan elemen visual, seperti warna, ikon, dan tata letak yang menarik, sehingga pesan persuasif menjadi lebih efektif. Kreativitas ini berkontribusi terhadap kualitas tulisan, baik dari segi isi maupun penyajian. Siswa belajar bahwa kekuatan teks persuasif tidak hanya terletak pada argumentasi, tetapi juga pada bagaimana pesan dikemas sehingga mampu memengaruhi pembaca. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa dalam menulis, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, estetika, dan komunikasi visual yang relevan dengan tuntutan literasi abad ke-21 (Trilling and Fadel 2009).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis teks persuasif pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Awangpone mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Pada siklus I, meskipun pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya optimal karena keterbatasan kreativitas siswa dan kendala dalam penguasaan media, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya perkembangan awal dalam kemampuan menulis berbantuan teknologi. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, pembelajaran berlangsung lebih efektif, di mana guru mampu mengarahkan siswa secara maksimal sehingga mereka lebih kreatif, mandiri, dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas. Hal ini terbukti dari pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 91%, yang melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks persuasif siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianto, Denis Yulian. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Media Audio Visual Berbasis Animasi Flash Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Cerita." *Journal of Education Action Research* 5(1):33–39.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Asnawati, Yuyun, and Sutiah Sutiah. 2023. "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal of Islamic Education* 5(1):64–72.
- Beardsley, Marc, Laia Albó, Pablo Aragón, and Davinia Hernández- Leo. 2021. "Emergency Education Effects on Teacher Abilities and Motivation to Use Digital Technologies." *British Journal of Educational Technology* 52(4):1455–77.
- Chamidah, Siti Nurul. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption." *Dharma Pendidikan* 17(1):83–94.
- Fauziyah, Nabelah Luaily, J. Priyanto Widodo, and Shierly Novalita Yappi. 2023. "The Use of 'Canva for Education' and the Students' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text." *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 5(1).
- Hakiki, Muhammad, Radinal Fadli, Yayuk Hidayah, Rita Zunarti, and Vivi Yosefri Yanti. 2024. "CT-Mobile: Enhancing Computational Thinking via Android Graphic Design App." *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 18(13).
- Helaluddin, H., and A. Awalludin. 2020. "Keterampilan Menulis Akademik." *Media Madani. Universitas Dharmawangsa*

- Hyland, Ken. 2019. *Second Language Writing*. Cambridge university press.
- Indriani, Chindy. 2024. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(2):330–39.
- Johnson, Cheryl I., and Richard E. Mayer. 2009. "A Testing Effect with Multimedia Learning." *Journal of Educational Psychology* 101(3):621.
- Kemmis, Stephen, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon. 2013. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media.
- Mayer, Richard E. 2005. "Cognitive Theory of Multimedia Learning." *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 41(1):31–48.
- Salwa, Nabila. 2023. "Mengembangkan Bakat Menulis Siswa SMK: Strategi Inovatif Untuk Menjadi Penulis Cerpen Yang Handal." *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya* 2(1):229–44.
- Sari, Dwi Nur Indah, Wahyu Sugiarto, Rahma Sabilla, Alfi Zidanurrohim, Aswin Nurjanah, and Muh Alif Kurniawan. 2023. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Di Era Digital." *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2(1):75–86.
- Tarigan, Yemima Heginta Br, Nana Hendra Cipta, and Siti Rokmanah. 2023. "Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(5):829–42.
- Tinio, Victoria L. 2002. "Survey of Information & Communication Technology Utilization in Philippine Public High Schools." *Retrieved on April 15:2008*.
- Trilling, Bernie, and Charles Fadel. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.
- Ulfah, Anisa, Elena Jesica, Lailatul Fitriyah, Ghaitsa Shofa Putri Amalia, Mita Yulianingtyas, and Putri Dewi Amelya. 2023. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Model Pembelajaran Olah Alur Pada Pembelajaran Menulis Cerpen." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 38–48.
- Yanti, Novi Dama, Dilla Fadhillah, Enawar Enawar, and Sumiyani Sumiyani. 2022. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Keterampilan Menulis Karangan Eksposisi Di Kelas V Sdn Cirewed, Kabupaten Tangerang." *Berajah Journal* 2(1):49–57.
- Zamel, Vivian. 1982. "Writing: The Process of Discovering Meaning." *TESOL Quarterly* 16(2):195–209.