

**PENGARUH APLIKASI CANVA
UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS XII
SMKS PLUS ULUMUL QURA KUNIR SUBANG
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS ARTIKEL**

Desti Kusmayanti

Politeknik Negeri Subang

dkusmayanti@gmail.com

Irpan Maulana

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mandiri

irpanmaulana@universitasmandiri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam menulis artikel ilmiah yang diakibatkan oleh rendahnya minat, motivasi, dan kreativitas yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, seperti aplikasi Canva, dipandang mampu merangsang minat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penyajian visual yang menarik dan mudah digunakan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan menulis artikel ilmiah. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi-experiment*. Pada akhir data hasil analisis, peneliti ingin mengetahui pengaruh yang dimiliki dari *treatment* yang peneliti gunakan pada kelompok eksperimen. Maka dari itu, peneliti menggunakan uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 20 untuk melihat apakah ada perbedaan dari kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Canva dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan model *group discussion*. Hasil penelitian menunjukkan, pada kelompok eksperimen, jumlah rata-rata N-Gain sebesar 58.55. Angka tersebut lebih tinggi dari batas 40 sehingga dapat dikategorikan tinggi. Pada kelompok kontrol, jumlah rata-rata N-Gain sebesar 11.17, artinya < 40 dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan jika kemampuan menulis artikel dengan penggunaan aplikasi canva lebih memicu berpikir kreatif siswa dibanding dengan model *group discussion*.

Kata kunci: artikel ilmiah, berpikir kreatif, menulis.

Abstract

This research is motivated by students' difficulties in writing scientific articles caused by low interest, motivation, and creativity influenced by the use of less varied learning media. Therefore, the use of innovative technology-based learning media, such as the Canva application, is seen as being able to stimulate learning interest and improve students' creative thinking skills through attractive and easy-to-use visual presentations. Based on this, this study aims to determine the effect of using the Canva application as a learning medium on the ability to write scientific articles. This study uses quantitative research with a quasi-experimental design. At the end of the data analysis, the researcher wanted to determine the effect of the treatment used by the researcher on the experimental group. Therefore, the researcher used the N-Gain test with the help of SPSS version 20 to see if there was a difference between the experimental group that used the Canva application and the control group that only used the group discussion model. The results showed that in the experimental group, the average N-Gain was 58.55, meaning > 40 with a high category, while in the control group, the average N-Gain was 11.17, meaning < 40 with a low category. These results indicate that the ability to write articles using the Canva application stimulates students' creative thinking more than the group discussion model.

Keywords: *creative thinking, scientific articles, writing.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Berkembangnya zaman di era globalisasi ini, manusia dapat mengakses berbagai macam informasi dengan sangat mudah dengan bantuan teknologi. Demi upaya pembaharuan dalam dunia pendidikan, teknologi berperan guna mencapai tujuan pem-belajaran yang menyenangkan. Menurut Arief dan Sofrayani (2022, hlm. 26) teknologi pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat digunakan untuk menyampaikan materi, media pembelajaran, meng-evaluasi pembelajaran, dan mengelola data administrasi. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pen-didikan akan sangat membantu untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah digunakan untuk media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Arsyad (2014, hlm. 2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Salah satunya untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai macam teknologi menye-diakan alat yang kuat untuk mengembangkan keterampilan kreati-vitas dan inovasi siswa. Siswa yang mengenal teknologi dapat meng-gunakan berbagai aplikasi dan perangkat lunak untuk mewujudkan ide-ide kreatif mereka. Pemanfaatan media serta teknologi secara bersamaan diharapkan mampu dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, penulisan artikel ilmiah menjadi salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa, sehingga dapat menuangkan ide, gagasan, perasaan dan pemikiran secara estetis dan logis agar dapat dapat dicerna dengan mudah oleh penerimanya. Belajar bahasa Indonesia melatih siswa belajar berkomunikasi dan memahami segala aspek dalam keterampilan berbahasa.

Siswa akan belajar bagaimana menggunakan Bahasa Indonesia secara formal, akademis, dan profesional, yang berguna dalam dunia kerja atau lingkungan formal lainnya. Bahasa Indonesia yang baik dan benar penting dalam penyusunan karya ilmiah, presentasi, serta komunikasi sehari-hari. Oleh kerana itu, pembelajaran Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia kelas XII yaitu Mega Fitriana, S. Pd., siswa masih kesulitan untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam hal menulis artikel. Materi artikel dianggap hal yang sulit karena siswa dituntut berpikir kreatif dan logis yang membuat pembelajaran seolah membosankan bagi mereka. Partisipasi siswa di kelas cenderung pasif yang memperlihatkan hanya beberapa orang siswa yang aktif dalam mengajukan pertanyaan, komunikasi yang minim dan ide ide dalam penulisan yang kurang tersampaikan dengan baik, sehingga konsep memproduksi teks artikel belum terlaksana dengan maksimal. Berdasarkan paparan kenyataan di lapangan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran yaitu rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa yang mempengaruhi kurang maksimalnya pembelajaran menulis teks artikel di kelas XII.

Pemanfaatan media pembelajaran yang sifatnya merangsang minat dan motivasi siswa bisa digunakan sebagai solusi demi meningkatkan berpikir kreatif dalam menulis artikel. Salah satu dari berbagai aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah Canva. Menurut Rahmatullah dkk., (2020) Canva artinya salah satu aplikasi desain online yang menyediakan aneka macam templates atau tools design untuk dimanfaatkan dalam membentuk media pembelajaran. Canva menye-diakan alat-alat yang intuitif, dan elemen-elemen grafis seperti gambar, ikon, font, serta warna yang bisa digunakan untuk membuat desain kreatif. Oleh karena itu canva bisa menjadi media pembelajaran dalam mata kuliah Bahasa Indonesia di perguruan tinggi untuk

meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran menulis artikel.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian dengan menggunakan percobaan atau eksperimen dimaksudkan untuk menyelidiki kemungkinan sebab akibat, dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah penelitian *quasi-experiment*. Menurut Indrawan dan Yaniawati (2014, hlm. 58) dalam penelitian ini dua kelompok diamati, dimana salah satu diberi perlakuan sedang yang satu tidak. Menurut Subana (2001, hlm. 105) eksperimen ini merupakan perluasan dari rancangan pra uji (*pretest*) dan pasca uji (*posttest*) dari suatu kelompok.

Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan siswa kelas XII yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen dipilih kelas XII MPLB yang terdiri 32 siswa dan kelas XII TSM yang terdiri dari 32 siswa sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 64 siswa. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi satu kali *pre-test*. Setelah hasil *pre-test* diperoleh maka kelompok eksperimen diberikan *treatment* penggunaan aplikasi canva sedangkan kelas kontrol diberikan pembeda dengan menggunakan model *group discussion*. Selanjutnya dilakukan *post-test* dimana hasil dari penulisan artikel mahasiswa dievaluasi dan dibandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

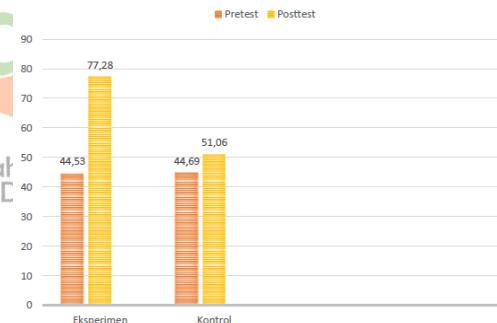
Penelitian yang dilaksanakan di SMKS Plus Ulumul Quran Kunir yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas XII MPLB sebagai kelompok eksperimen dan kelas XII TSM sebagai kelompok kontrol dengan masing-masing berjumlah 32 peserta didik, maka total sampel adalah 64 mahasiswa. Penelitian ini melakukan dua tes, yaitu *pretest* sebagai tes awal untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan mampu menulis artikel ilmiah, dan *posttest* sebagai tes akhir untuk mengetahui hasil kemampuan menulis artikel mengenai kesehatan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh

dari media pembelajaran aplikasi canva dan perbedaan dengan penggunaan model *group discussion* pada kelas kontrol. Berikut dipaparkan data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 1765 dengan nilai rata-rata 49.03. Nilai terbesar yaitu 57 yang diperoleh dua orang siswa dan nilai terkecil yaitu 34 yang diperoleh satu orang siswa. Sedangkan hasil *posttest* pada kelompok kontrol sebesar 1838 dengan nilai rata-rata 51.06. Nilai terbesar yaitu 62 yang diperoleh enam orang siswa dan nilai terkecil yaitu 39 yang diperoleh satu orang siswa. Data tersebut menunjukkan jika kemampuan menulis artikel mahasiswa masih di bawah rata-rata.

Hasil *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 1603 dengan nilai rata-rata 44.53. Nilai terbesar yaitu 57 yang diperoleh tiga orang siswa dan nilai terkecil yaitu 30 yang diperoleh satu orang siswa. Sedangkan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen sebesar 2782 dengan perolehan rata-rata 77.28. Nilai terbesar yaitu 90 yang diperoleh dua orang siswa dan nilai terkecil yaitu 62 yang diperoleh satu orang siswa. Berdasarkan hasil perolehan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen, dapat disimpulkan bahwa jumlah *pretest* sebesar 1603 dengan rata-rata 44.53. Sedangkan perolehan *posttest* sebesar 2782 dengan rata-rata 77.28.

Diagram 4.9. Nilai Rata-rata Kelompok Eksperimen dan Kontrol pada Pretest dan Posttest



Pada penelitian ini, peneliti memiliki dua sampel yang tidak berpasangan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Maka dari itu, peneliti menggunakan uji t menggunakan uji *independent sample t-test*. Adapun hasil yang diperoleh peneliti dengan bantuan *software* SPSS versi 20 yaitu, hasil signifikansi dari data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,000, artinya $< 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Pada akhir data hasil analisis, peneliti ingin mengetahui pengaruh yang dimiliki dari *treatment* yang peneliti gunakan pada kelompok eksperimen. Maka dari itu, peneliti menggunakan uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 20 untuk melihat apakah ada perbedaan dari kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi canva dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan model *group discussion*. Pada kelompok eksperimen, jumlah rata-rata N-Gain sebesar 58.55, artinya > 40 dengan kategori tinggi. Pada kelompok kontrol, jumlah rata-rata N-Gain sebesar 11.17, artinya < 40 dengan kategori rendah. Data tersebut menunjukkan jika kemampuan menulis artikel dengan penggunaan aplikasi canva lebih memicu berpikir kreatif siswa dibanding dengan model *group discussion*. Dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis teks artikel di kelas XII.

PENUTUP

Simpulan

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam menulis. Aplikasi canva salah satu media pembelajaran dengan fitur desain visual yang menarik dan mudah digunakan, sehingga membantu siswa mengekspresikan ide mereka dengan lebih kreatif dan terstruktur. Penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis artikel memberikan beberapa manfaat yang baik untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa. Siswa dapat membuat tulisan yang lebih menarik dengan mengintegrasikan elemen visual seperti gambar, infografis, dan ilustrasi yang tersedia di Canva. Tampilan canva yang interaktif dan modern membuat siswa lebih antusias, sehingga memotivasi mereka dalam menulis artikel. *Template* dan alat bantu yang tersedia membantu siswa mengorganisasi ide mereka dengan lebih baik, sehingga tulisan menjadi lebih terstruktur. Fitur kolaborasi di Canva memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok secara *online*, berbagi ide, dan saling memberikan umpan balik. Secara keseluruhan, media Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga mampu meningkatkan kualitas hasil tulisan siswa serta keterampilan komunikasi mereka. Oleh karena itu, guru dapat menampilkan materi pembelajaran yang unik dan kreatif menggunakan aplikasi canva. Melalui aplikasi

canva memungkinkan guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Miftah dan Sofrayani. (2022). *Media dan teknologi pembelajaran*. Malang : Literasi Nusantara Abadi.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Creswell, J.W. (2013). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalman, Dr. H. 2021. *Menulis karya ilmiah*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Indrawan, Rully, Yaniawati, Poppy. (2014). *Metodologi penelitian (kuantitatif, kualitatif, dan campuran untuk manajemen, pembangunan, dan pendidikan)*. PT Refika Aditama.
- Nata, Abuddin. 2021. *Etika dan adab karya tulis ilmiah dalam membangun budaya intelektual*. Jurnal Dirusoh Islamiyah Volume 3 Nomor 1.
- Rahmatullah, I., & Andi, T. A. (2020). Media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi canva. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 2 (2). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179>
- Subana, dkk. (2001). Dasar-dasar penelitian ilmiah. Bandung: CV Pusaka Setia.
- Sugiono. (2017). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan r&d. Bandung: Alfabeta.