

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ENVIRONMENTAL LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KREATIF PANTUN PESERTA DIDIK KELAS VII DENGAN BERBANTUAN MEDIA *CANVA* SMPN 6 LEMBANG

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi dari konteks rendahnya kemampuan menulis peserta didik, terutama dalam hal menulis kreatif pantun. Hal ini diakibatkan oleh ketidakpercayaan diri peserta didik dalam mengungkapkan ide kreatif mereka, serta rasa jenuh dan bosan dalam kelas akibat kurangnya variasi dan inovasi dalam model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, salah satu pendekatan pembelajaran yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah model pembelajaran *Environmental learning*. Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan menulis kreatif pantun peserta didik. Penelitian juga bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan model pembelajaran *Environmental learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif pantun, serta untuk membandingkan hasil antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Environmental learning* dengan bantuan aplikasi *Canva* dan peserta didik pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, uji coba, tes, observasi, dan analisis data. Data Pretes dan posttes diperoleh dari kelas eksperimen dan kelompok kontrol peserta didik kelas VII di SMPN 6 Lembang. Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan penting: Pertama, peneliti berhasil merancang, melaksanakan, dan menilai penerapan model pembelajaran *Environmental learning* dengan bantuan aplikasi *Canva* dalam mengajar kemampuan menulis kreatif pantun, dengan nilai rata-rata penilaian sebesar 3,7. Kedua, terlihat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis kreatif pantun di kelas VII, terutama pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata antara Pretes dan posttes di kelas eksperimen meningkat dari 64,5 menjadi 82,33, sementara di kelas kontrol meningkat dari 59,833 menjadi 74,66. Ketiga, peserta didik di kelas eksperimen berhasil menguasai kemampuan menulis kreatif pantun lebih baik, terutama dengan bantuan model pembelajaran *Environmental learning*. Dalam hal ini, model tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif pantun peserta didik. Terakhir, perbedaan penggunaan aplikasi *Canva* dalam model pembelajaran terlihat signifikan antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Output tabel statistik menunjukkan bahwa nilai *Asymp.sig* sebesar 0,001, yang lebih rendah dari nilai signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* memiliki perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif pantun antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan efektivitas model pembelajaran *Environmental learning* dengan bantuan aplikasi *Canva* dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif pantun pada peserta didik kelas VII.

Kata kunci: Menulis, Model pembelajaran *Environmental learning*, Pantun, *Canva*.

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ENVIRONMENTAL LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KREATIF
PANTUN PESERTA DIDIK KELAS VII DENGAN
BERBANTUAN MEDIA *CANVA* SMPN 6 LEMBANG**

ABSTRAK

The research is motivated by the low writing abilities of students, especially in creative poem writing, which is caused by the students' lack of confidence in expressing their creative ideas, as well as feelings of boredom and monotony in class due to the lack of variety and innovation in the teaching models employed by educators. Therefore, in this study, one proposed teaching approach to address this issue is the Environmental learning model. The main objective of this research is to enhance the creative poem writing abilities of students. The research also aims to measure the effectiveness of using the Environmental learning model in improving creative poem writing skills, as well as to compare the outcomes between students who use the Environmental learning model with the assistance of the Canva application and students in the kontrol group who use the discovery learning model. The method used in this study is a quasi-experiment. Data is collected through literature review, trials, tests, observations, and data analysis. Pre-test and post-test data are obtained from the experimental class and the kontrol group of seventh-grade students at SMPN 6 Lembang. The research results indicate several key findings: First, the researcher successfully designs, implements, and evaluates the application of the Environmental learning model with the assistance of the Canva application in teaching creative poem writing, with an average assessment score of 3.7. Second, a significant improvement is observed in the creative poem writing abilities of the seventh-grade students, particularly in the experimental class. The average scores between the pre-test and post-test in the experimental class increased from 64.5 to 82.33, while in the kontrol class, they increased from 59.833 to 74.66. Third, the students in the experimental class manage to grasp creative poem writing skills better, particularly with the help of the Environmental learning model. In this regard, the model proves to be effective in enhancing the creative poem writing abilities of students. Lastly, the difference in the use of the Canva application within the teaching models is significantly apparent between the experimental class and the kontrol group. The statistical output table shows that the Asymp.sig value is 0.001, which is lower than the significance value of 0.05. This indicates that the use of the Canva application has a significant difference in improving creative poem writing skills between the experimental class and the kontrol group. Thus, the results of this research demonstrate the effectiveness of the Environmental learning model with the assistance of the Canva application in developing creative poem writing skills among seventh-grade students.

Keywords: writing, Model's Environmental learning, Pantun, Canva.

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ENVIRONMENTAL LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KREATIF
PANTUN PESERTA DIDIK KELAS VII DENGAN
BERBANTUAN MEDIA *CANVA* SMPN 6 LEMBANG**

RINGKESAN

*Panalungtikan dihayu ku konték rendahna kahampilan ngaropéa peserta didik, mimitina dina hal ngaropéa pamulang-pamulang kreatif. Ieu disebabkeun ku kurangna keyakinan diri peserta didik dina ngamuktikeun idéa kreatif mere, sareng rasa barasa jeung bosen dina kelas sabab kurangna ragam jeung inovasi dina model panalajaran nu digunakeun ku pendidik. Ku kituna, dina panalungtikan ieu, hiji pendekatan panalajaran nu dicontohkeun pikeun ngataskeun masalah ieu nyaéta model panalajaran *Environmental learning*. Tujuan pangéran panalungtikan ieu nyaéta ngaropéa kahampilan ngaropéa pamulang kreatif pantun peserta didik. Panalungtikan ogé miboga tujuan pikeun ngukur efektivitas panggunaan model panalajaran *Environmental learning* dina ngaropéa kahampilan ngaropéa pamulang kreatif pantun, sarta pikeun ngabandingkeun hasil antara peserta didik anu ngagunakeun model panalajaran *Environmental learning* sareng pamajuan aplikasi *Canva* jeung peserta didik dina kelompok kontrol anu ngagunakeun model panalajaran *discovery learning*. Metode anu digunakeun dina panalungtikan ieu nyaéta éksperimen kuasi. Data dikumpulkeun leuwih literatur, cobahan, ujian, observasi, jeung analisis data. Data prétes jeung posttes kapersi dina kelas éksperimen sareng kelompok kontrol peserta didik kelas VII SMPN 6 Lembang. Hasil panalungtikan nunjukkeun sababaraha ditemuan penting: Pertama, panaliti berhasil merancang, ngajalakeun, jeung nangtukeun penerapan model panalajaran *Environmental learning* sareng pamajuan aplikasi *Canva* dina ngajalakeun kahampilan ngaropéa pamulang kreatif pantun, jeung nilai ratané penilaian aya dina 3,7. Kedua, aya pamajuan anu signifikan dina kahampilan ngaropéa pamulang kreatif dina kelas VII, aya di kelas éksperimen sakumaha. Nilai ratané antara prétes jeung posttes dina kelas éksperimen ngaropéa tina 64,5 janten 82,33, sangkan di kelas kontrol ngaropéa tina 59,833 janten 74,66. Katilu, peserta didik dina kelas éksperimen ngalakukeunan kahampilan ngaropéa pamulang kreatif pantun leuwih baik, sakumaha jeung bantuan model panalajaran *Environmental learning*. Dina hal ieu, modelna parantos dibuktikeun efektif dina ngaropéa kahampilan ngaropéa pamulang kreatif pantun peserta didik. Pungkak, bedana panggunaan aplikasi *Canva* dina model panalajaran nyandak signifikan antara kelas éksperimen jeung kelompok kontrol. Tabel output statistik nunjukkeun yén nilai *Asymp.sig* téh 0,001, anu leuwih handap ti nilai signifikansi 0,05. Ieu ngahambaankeun yén panggunaan aplikasi *Canva* aya beda signifikan dina ngaropéa kahampilan ngaropéa pamulang kreatif pantun antara kelas éksperimen jeung kelompok kontrol. Aya kituna, hasil panalungtikan ieu nunjukkeun efektivitas model panalajaran *Environmental learning* sareng pamajuan aplikasi *Canva* dina ngaropéa kahampilan ngaropéa pamulang kreatif pantun dina peserta didik kelas VII.*

*Konci: Nulis, model *Environmental learning*, pantun, *Canva*.*