**PEMBELAJARAN MENULIS TEKS IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS XII SMKN 2 KUNINGAN**

**Uswatun Hasanah**

208090027

**Uswatun Hasanah, 2023.** Pembelajaran Menulis Teks Iklan dengan Menggunakan Media Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas XII Smkn 2 Kuningan. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Pasundan Bandung, Pembimbing: (1)Dr. Titin Nurhayatin,M.Pd. (II)Dr. Hj. Rani Siti Fitriani,S.S.,M.Hum.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk 1. untuk mengkaji kemampuan peserta didik dalam menyusun teks iklan dengan menggunakan aplikasi canva; 2. untuk mengkaji kreativitas peserta didik dalam menulis teks iklan dengan menggunakan aplikasi canva; 3. untuk mengkaji efektifan peserta didik dalam menulis teks iklan dengan menggunakan aplikasi canva; 4. untuk mengkaji perbedaan peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyusun teks iklan antara yang menggunakan aplikasi canva dengan menggunakan media poster; 5. untuk mengkaji perbedaan kreativitas peserta didik antara yang menggunakan aplikasi canva dengan media poster. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian *mix methode*. Pemilihan metode ini dimaksudkan agar hasil penelitian dapat memBerikan hasil lebih lengkap tentang masalah penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan data penelitian kualitatif adalah observasi, dan kualitatif menggunakan *SPSS 26 for Window*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis regresi sederhana yang telah dilaksanakan penulis maka dapat disimpulkan bahwa " Untuk lebih menunjukan pengaruh variabel X terhadap variabel Y dapat dilihat dari perbandingan nilai $t\_{hitung}$ dan $ t\_{tabel}$. Berdasarkan tabel *coeffecients* diketahui bahwa $t\_{hitung}$ sebesar 7.069. Sedangkan untuk besaran $t\_{tabel}$ sebesar 5.500. Dengan demikian, nilai $t\_{hitung}$ sebesar 7.069 > $t\_{tabel}$ 5.500 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (media aplikasi canva) berpengaruh terhadap variabel Y (kreativitas peserta didik) sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (media aplikasi canva) berpengaruh terhadap variabel Y (kreativitas peserta didik).

Kunci: **Aplikasi Canva, Teks Iklan, Kreativitas**

Uswatun Hasanah, 2023. Learning to Write Advertising Texts Using the Canva Application Media to Increase the Creativity of Class XII Students at Smkn 2 Kuningan. Thesis, Indonesian Language Education Masters Study Program, Pasundan University Bandung Postgraduate, Supervisor: (1) Dr. Titin Nurhayatin, M.Pd. (II)Dr. Hj. Rani Siti Fitriani, S.S., M. Hum

ABSTRACT

This research aims to 1. examine students' abilities in compiling advertising text using the Canva application; 2. to examine students' creativity in writing advertising texts using the Canva application; 3. to examine students' effectiveness in writing advertising text using the Canva application; 4. to examine the differences in increasing students' ability to compose advertising texts between those using the Canva application and those using poster media; 5. to examine the differences in students' creativity between those using the Canva application and poster media. The method used in the research is a mix method research method. The choice of this method is intended so that the research results can provide more complete results regarding the research problem. The data collection technique using qualitative research data is observation, and qualitative using SPSS 26 for Window. The results of the research show that based on the simple regression analysis that has been carried out by the author, it can be concluded that "To further show the influence of variable Thus, the calculated t\_value is 7,069 > t\_table 5,500 so it can be concluded that variable X (Canva application media) has an effect on variable Y (student creativity) so it can be concluded that variable ).

Keys: Canva App, Ad Copy, Creativity

Uswatun Hasanah, 2023. Diajar Nulis Téks Iklan Ngagunakeun Média Aplikasi Canva Pikeun Ngaronjatkeun Kréativitas Siswa Kelas XII di Smkn 2 Kuningan. Skripsi, Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Pasundan Bandung, Pembimbing: (1) Dr. Titin Nurhayatin, M.Pd. (II)Dr. Hj. Rani Siti Fitriani, S.S., M. Hum.

ABSTRAK

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun 1. nalungtik kamampuh siswa dina nyusun téks pariwara ngagunakeun aplikasi Canva; 2. nalungtik kréativitas siswa dina nulis téks iklan ngagunakeun aplikasi Canva; 3. nalungtik efektivitas siswa dina nulis téks iklan ngagunakeun aplikasi Canva; 4. nalungtik bédana ngaronjatna kamampuh siswa dina nyusun téks iklan antara anu ngagunakeun aplikasi Canva jeung anu ngagunakeun média poster; 5. pikeun nalungtik bédana kréativitas siswa antara ngagunakeun média aplikasi Canva jeung poster. Métode anu digunakeun dina panalungtikan nya éta métode campuran. Pamilihan métode ieu ditujukeun sangkan hasil panalungtikan bisa méré hasil nu leuwih lengkep ngeunaan masalah panalungtikan. Téhnik ngumpulkeun data ngagunakeun data panalungtikan kualitatif nyaéta observasi, jeung kualitatif ngagunakeun SPSS 26 for Window. Hasil panalungtikan némbongkeun yén dumasar kana analisis régrési basajan anu geus dilaksanakeun ku pangarang, bisa dicindekkeun yén "Leuwih némbongkeun pangaruh variabel Ku kituna, t\_value anu diitung nyaéta 7,069 > t\_tabél 5,500 sangkan bisa dicindekkeun. yén variabel X (média aplikasi Canva) mangaruhan kana variabel Y (kréativitas siswa) ku kituna bisa dicindekkeun yén variabel ).

Konci: Aplikasi Canva, Salinan Iklan, Kreativitas

**PENDAHULUAN**

Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Menurut Rosidi (2009:2), menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan dan perasaan seseorang yang diungkapakan dalam bahasa tulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu ditingkatkan pada peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan utama pembelajaran menulis di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan menulis menggunakan bahasa Indonesia dengan baik. Selain itu, pembelajaran menulis bertujuan agar peserta didik mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaannya ke dalam berbagai tujuan. Lebih khususnya lagi agar peserta didik mampu menulis secara kreatif ke dalam berbagai jenis karangan dalam berbagai konteks.

Menurut Nurgiyantoro (2001: 273), menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis,dan struktur bahasa. Seseorang yang ingin menulis tidak cukup mempelajari pengetahuan bahasa dan teori menulis saja. Keterampilan menulis merupakan suatu proses keterampilan yang memerlukan banyak latihan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran keterampilan menulis dituntut untuk banyak memberikan latihan secara kreatif dan bervariasi. Dengan banyak latihan menulis, peserta didik diharapkan mampu menuangkan gagasannya secara kreatif untuk dapat mengembangkan kreativitas dalam kehidupannya agar memperoleh kehidupan yang lebih baik di masa depan.

Dalam pengembangan keterampilan menulis, diperlukan kemampuan penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan nonkebahasaan. Unsur kebahasaan dan unsur nonkebahasaan harus terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan kerangka kemampuan yang baik. Unsur kebahasaan yang dimaksud yaitu keterampilan mengenai pemilihan dan penggunaan kata, kalimat, dan korelasi antarparagraf dalam sebuah karangan. Unsur nonkebahasaan yaitu pengalaman menulis, kreativitas menuangkan gagasan dalam sebuah tulisan, dan kemampuan mencari ide.

Menulis adalah salah satu keterampilan yang paling efektif untuk menyampaikan gagasan atau ide kreatif. Menulis juga digunakan sebagai salah satu sarana mengenali diri atau membuat lebih akrab dengan berbagai pengalaman batin yang tersimpan di dalam diri. Oleh karena itu, menulis gagasan berbentuk naratif menjadi bagian yang terpenting dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kegiatan menulis kadang-kadang dihadapkan pada kendala yang cukup serius, mungkin saja setiap orang mempunyai hasrat untuk menulis. Kadang-kadang ada seseorang ingin menuangkan sebuah gagasan ke dalam bentuk tulisan, tetapi setiap kali berusaha untuk menulis, dia selalu gagal. Padahal secara lisan ia dapat menuturkan dengan baik. Akan tetapi, dalam tulisan sulit untuk diungkapkan. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan Bapak Oyo Sunaryo S.Pd yang merupakan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Kuningan, penulis mendapatkan informasi bahwa peserta didik masih kesulitan untuk menuangkan ide. Selain itu, kemampuan berkomunikasi, efisiensi, kemenarikan verbal atau diksi dan kemenarikan visual atau komposisi karangan yang masih belum memadai yang belum dikuasai peserta didik. Melihat kenyataan yang ada ternyata minat peserta didik untuk menulis bisa dikatakan sangat kurang. Tergugah dari persoalan tersebut, penulis mencoba memberikan dorongan pada siswa untuk meningkatkan kegemaran menulis.

Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa menjadi sasaran pembelajaran perlu ditingkatkan pada diri peserta didik. Penulis menyimpulkan bahwa pengajaran bahasa terlampau selalu berurutan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut laman Merriam-Webster, “*the last but not the least*” kata pepatah dalam bahasa Inggris, yang terakhir tetapi tidak kalah pentingnya, Aktivitas menulis merupakan bentuk manifestasi kemampuan berbahasa paling akhir dikuasai siswa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca.

Menulis merupakan kemampuan seseorang melukiskan kemampuannya, serta mengungkapkan gagasan dan pikirannya. Peserta didik adalah tempat atau atau orang yang memproduksi isi gudang. Tanpa keterampilan menulis gudang itu akan kosong. Peserta didik dituntut terampil menulis agar peserta didik mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan yang terdapat dalam berbagai tujuan serta menuliskannya dalam genre teks.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 memiliki perbedaan dengan pembelajaran bahasa Indonesia pada KTSP. Pada KTSP, pembelajaran bahasa Indonesia mengacu pada keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kurikulum 2013 disusun berdasarkan kompotensi berbasis genre teks.

Keterampilan berbahasa yang dianggap sulit adalah keterampilan menulis. Nurgiyantoro (2001:296) mengakui bahwa kemampuan menulis lebih sulit dikuasai daripada kemampuan berbahasa lainnya, sekalipun oleh penutur asli. Kemampuan menulis harus didukung oleh penguasaan berbagai unsur kebahasaaan dan unsur nonkebahasaan. Kedua unsur tersebut harus terjalin dengan baik, sehingga menghasilkan tulisan yang baik.

Alwasilah (2013:223) mengatakan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan bahasa yang terbengkalai dalam pendidikan bahasa. Hal ini disebabkan karena kekurangan praktik dan tidak terampilnya guru dalam mengajarkan keterampilan menulis. Kurangnya membaca dan kesadaran seseorang terhadap menulis pun menjadi penyebab yang menjadikan menulis itu sulit dan tidak menyenangkan. Permasalahan tersebut berpengaruh terhadap sulitnya proses penuangan ide terhadap tulisan.

Tim Kemendikbud (2014a:271) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 memiliki peran yang sangat strategis sebagai penghela ilmu pengetahuan. Bahasa Indonesia diharapkan bisa menunjang ilmu pengetahuan seiring dengan perkembangan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif siswa terhadap perkembangan zaman. Selain itu dalam Kurikulum 2013, pengembangan kurikulum bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran berorientasi teks. Hal ini menganjurkan peserta didik untuk mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Peserta didik diharuskan untuk memiliki pengetahuan berbagai jenis teks bahasa Indonesia dan mempunyai keterampilan untuk membuatnya.

Mengajarkan bahasa atau keterampilan berbahasa harus sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa dalam Kurikulum 2013. Pengembangan kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran bahasa berbasis teks. Pada pendekatan ini diharapkan peserta didik mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya. Bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunanya pada konteks sosial-budaya akademis. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa, baik verbal maupun nonverbal, yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Peserta didik diharuskan memiliki kemampuan berpikir sesuai dengan struktur teks yang dikuasainya. Dengan berbagai macam teks yang dikuasainya, peserta didik akan mampu menguasai berbagai struktur berpikir.

Menurut Mahsun (2014:112) menyampaikan pendapatnya tentang tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut.

Tujuan akhir pembelajaran teks ialah menjadikan pembelajar memahami serta mampu menggunakan teks sesuai dengan tujuan sosial teks-teks yang dipelajarinya. Untuk mencapai kompetensi itu pembelajaran berbasis teks hendaknya diberikan dengan tahapan yang kompleks, mulai dari memberi contoh dan menguraikan struktur serta satuan-satuan kebahasaan yang menjadi penanda keberadaan teks tersebut (pemodelan) sampai kepada upaya menciptakan kemampuan siswa untuk memproduksi teks yang diajarkan.

Menurut Tarigan (2008:186), pembelajaran menulis belum terlaksana dengan baik di sekolah, karena hanya terletak pada cara guru mengajar. Umumnya cara guru mengajar masih menggunakan media yang kurang variatif, tidak kreatif, tidak inovatif, dan kurang menumbuhkan peserta didik untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri, guru memegang peran penting dalam kesuksesan pembelajaran.

Rahmawati (2016:1324), mengemukakan ada dua hal yang harus diperhatikan oleh guru agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan.

1. Guru harus menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kompotensi dasar dan kebutuhan peserta didik.
2. Guru harus merancang media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Menurut Fatria ( 2017:136), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, media dan bahan ajar yang dirancang oleh guru harus kreatif dan mengikuti keadaan peserta didik. karakteristik dan gaya belajarnya, serta kondisi sekolah yang akan memudahkan dalam menggunakan bahan ajar dan media tersebut. Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Melihat permasalahan di atas, pembelajaran menulis di sekolah sangat diperlukan. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan menulis teks iklan. Dalam teks iklan, peserta didik diajarkan agar dapat meningkatkan kreativitasnya serta mampu menjadi kreator yang baik. Peserta didik diajak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menghasilkan suatu karya dengan mengindahan tulisan. Salah satu pengembangan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran memproduksi teks iklan.

Peserta didik sering mengalami kesulitan pada proses menulis teks iklan, di antaranya kesulitan memulai dan mengembangkan ide atau gagasan tersebut ke dalam sebuah tulisan. Pengembangan kreativitas tidak dapat dilakukan dengan mudah, melainkan butuh latihan dan butuh stimulus langsung ke otak untuk menciptakan atau memproduksi hasil karya yang baik, secara inovastif dan kreatif. Mengatakan Utami (2009: 12), bahwa kreativitas adalah akibat hubungan antara individu serta lingkungannya, kemampuan buat menghasilkan kombinasi baru, sesuai data, gosip, atau unsur-unsur yang sudah terdapat atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman serta pengetahuan yang sudah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu pada lingkungan sekolah, keluarga, maupun berasal lingkungan warga.

Kreativitas adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya pada ketepatgunaan dan keragaman jawaban. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinal dalam berpikir, dan kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan memperinci) suatu gagasan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas XII terdapat KD mengenai teks iklan. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa penelitian ini dilakukan dikarenakan dalam menyajikan sebuah teks iklan, banyak peserta didik yang kurang kreatif. Untuk itulah, penulis mencoba untuk mengajak siswa memanfaatkan aplikasi canva dalam menyajikan sebuah teks iklan, agar lebih kreatif dan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Dari permasalahan permasalahan tersebut diperlukan suatu media pembelajaran menulis kreatif yang menarik, efektif, dan inovatif bagi siswa. Media pembelajaran dengan aplikasi Canva merupakan salah satu alternatif yang dapat dipakai untuk media pembelajaran menulis teks iklan. Media pembelajaran dengan aplikasi Canva diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan siswa menulis iklan dengan inovatif dan kreatif. Dengan media aplikasi canva diharapkan dapat mengembangkan, memperkaya, memperinci, sehingga dalam pembelajaran siswa mampu berpikir kreatif, dan inovatif. Dalam pembelajaran, peserta didik yang aktif, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

Hasil penelitan Pelangi (2020:3), menyimpulkan bahwa aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Aplikasi Canva membantu guru dan peserta didik memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi. Keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat, aplikasi Canva mampu menarik perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik.

Kesimpulan hasil penelitian Johan (2022:3), “Penggunaan aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai media untuk menciptakan suasana belajar yang baru, tidak membosankan, serta peserta didik dapat mempunyai keterampilan yang diharapkan di abad ke-21, abad yang secara global berkembang dengan cepat serta bergerak maju, yang diistilahkan sebagai 4C yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation* Juga dalam pembelajaran menerapkan *Higher Order Of Thinking Skill (HOTS)* yaitu pada pembelajaran menyampaikan *training* yang melatih kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, dan metakognitif. Kemampuan ini merupakan kemampuan taraf tinggi sebagai kemampuan yang dibutuhkan peserta didik agar dapat bersaing pada kancah internasional”.

Penggunaan aplikasi Canva dipilih penulis agar pembelajaran menulis teks iklan tidak terlalu monoton dan biasa saja karena peserta didik biasanya hanya menyajikan iklan poster dalam buku tulis, dengan menggunakan aplikasi Canva, hasil iklan yang dibuat oleh peserta didik tersaji dalam produk digital. Produk tersebut dapat dibagikan ke dalam media sosial dan pemberitahuan terkait isi produk yang ingin disampaikan dapat dilihat oleh banyak orang. Aplikasi Canva ini berguna untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik maupun pendidik agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Penulis berpendapat, apabila pembelajaran menulis teks iklan ini dikaitkan dengan sebuah media visual yang berbasis sebuah aplikasi yaitu Canva akan memudahkan peserta didik dalam menuangkan ide-ide yang ingin disampaikan.

Dengan menggunakan media aplikasi Canva, peserta didik diharapkan mampu untuk mengembangkan kreativitas. Hal ini karena media aplikasi Canva memiliki tahapan-tahapan yang mampu untuk melatih kreativitas. Peserta didik diharapkan mampu membuat dan menyelesaikan permasalahnan dengan caranya sendiri, memproduksi gagasan yang dimilikinya, serta mampu mengembangkan kreativitasnya secara kreatif dan inovatif dengan menghasilkan sebuah karya. Secara tidak langsung, peserta didik telah melakukan inovasi menurut dirinya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mendeskripsikan Pembelajaran Menulis Teks Iklan dengan Menggunakan Media Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas XII SMKN 2 Kuningan.

**RUMUSAN MASALAH**

 Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, demi mempertegas arah dan tujuan pada penelitian ini, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

Bagaimanakah kemampuan menulis teks iklan peserta didik kelas XII SMKN 2 Kuningan tahun pelajaran 2022/2023 dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan?

Bagaimanakah kreativitas peserta didik dalam menulis teks iklan dengan media aplikasi Canva pada kelas XII SMKN Kuningan tahun pelajaran 2022/2023?

Efektifkah media canva digunakan dalam pembelajaran menulis teks iklan pada peserta didik XII SMKN 2 Kuningan tahun pelajaran 2022/2023?

1. Adakah perbedaan peningkatan kemampuan peserta didik kelas XII SMKN Kuningan tahun pelajaran 2022/2023 dalam menulis teks iklan di kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi Canva dengan yang menggunakan media poster di kelas kontrol?
2. Adakah perbedaan peningkatan kreativitas peserta didik kelas XII SMKN Kuningan tahun pelajaran 2022/2023 dalam menulis teks iklan di kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi Canva dengan yang menggunakan media poster di kelas kontrol?

**METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *mixed methods.* Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2010: 5), “mengatakan Penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif”.

 Sugiyono (2011: 404), menyatakan “Metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) adalah suatu metode penelitian yang mengombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, *reliable*, dan obyektif”.

Penelitian ini menggunakan metode campuran konkuren/satu waktu (*concurrent mixed methods*) yaitu strategi penelitian yang mengkombinasikan ntara metode kualitatif dan metode kuantitatif dalam satu waktu. Model *embedded strategy* yaitu desain *mix method* yang menggunakan metode primer, dengan menggunakan kuantitatif atau kualitatif, dan metode skunder, bisa menggunakan kualitatif atau kuantitatif, yang digunakan secara bersamaan. Dengan menggambungkan kedua data agar diperoleh analisis yang menyeluruh. Penelitian ini dilakukan dalam satu waktu riset penelitian.

Metode penelitian kombinasi memiliki beberapa strategi penelitian. Strategi penelitian campuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *embedded konkuren*. Strategi *embedded konkuren* merupakan stategi metode campuran yang menerapkan satu tahap pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif dalam satu waktu (Creswell, 2012: 321). Tujuan dari strategi ini adalah untuk memperoleh perspektif yang lebih luas dengan tidak hanya mengomparasikan dua data yang didapatkan dari dua metode yang berbeda, namun juga dapat mendeskripsikan secara berdampingan sebagai dua gambaran dan merepresentasikan penilaian gabungan tersebut terhadap satu masalah, sehingga peneliti memilih *strategi embedded konkuren* karena sesuai dengan tujuan dari penelitian. Strategi *embedded konkuren* memiliki metode primer yang memandu penelitian dan metode sekunder yang memainkan peran pendukung dalam prosedur penelitian. Metode primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, sedangkan kualitatif sebagai metode sekunder. Morse dalam Creswell (2012:322) menjelaskan bahwa, “dengan menggunakan strategi *embandded konkuren*, metode kualitatif dapat ditancapkan ke dalam data kuantitatif untuk memperkaya deskripsi tentang para partisipan yang menjadi sampel penelitian”. Dengan demikian metode kuantitatif berperan untuk memperoleh data kuantitatif yang terukur, sedangkan metode kualitatif berperan untuk membuktikan, memperdalam, dan memperluas data kuantitatif yang telah diperoleh pada tahap awal.

 Penelitian primer/utama menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dapat maksud sebagai metode penelitian yang disebut juga dengan penelitian tradisional karena metode sudah lama dan menjadi tradisi sebagai metode penelitian. Karena penelitian kuantitatif ini sifatnya untuk mengkonfirmasi atau membuktikan populasi atau sampel yang diteliti, dan penelitian ini dilakukan secara acak, pengumpulan datanya pun menggunakan instrumen penilaian, analisis data bersifat statistik, bertujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.

 Penelitian skunder/pendukung menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang tergolong baru dan penelitian ini digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alami, yang menjadi kunci instrumennya adalah si peneliti sendiri, pengambilan sumber data dilakukan secara random sampling, teknik pengumpulan data menggunakan trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian ini lebih kepada makna pemikiran.

**PEMBAHASAN**

Untuk mengetahui ada tidaknya dampak media apliaksi canva terhadap kreativitas peserta didik penelitian melakukan tiga macam uji, yakni pertama, uji koefesien determinasi (uji R2) untuk mengetahui besaran pengaruh variabel bebas (kemampuan menulis teks iklan) terhadap variabel terikat (dampaknya pada kreativitas siswa). Berdasarkan hasil uji tersebut diketahui bahwa besaran pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 62,3%.

Kedua, uji koefesien regresi simultan (uji-f) yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Berdasarkan uji koefesien regresi tersebut diketahui bahwa nilai $F\_{hitung}$ adalah 1,649 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,010 < 0,05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel media apliaksi canva (X) terhadap variabel kreativitas siswa (Y).

Ketiga, uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara persial berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil uji pengaruh variabel media apliaksi canva mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas XII SMKN 2 Kuningan. Berdasarkan hasil penghitungan diperoleh hasil bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah sebesar 7,039.

Adapun koefesien regresi X sebesar 6.332 menyatakan bahwa setiap penambahan 5% nilai penggunaan media aplikasi canva, maka nilai kreativitas peserta didik bertambah sebesar 0,707. Koefesien regresi tersebut bernilai positif (hasilnya tidak negatif).

Berdasarkan nilai signifiakansi dari tabel coeffecients diperoleh nilai signifikasnsi sebesra 0,020 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media aplikasi canva (X) berpengaruh terhadap variabel kreativitas siswa (Y).

Dengan demikian, nilai $t\_{hitung}$ sebesar 7.069 > $t\_{tabel}$ 5,500 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (media aplikasi canva) berpengaruh terhadap variabel Y (kreativitas peserta didik).

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahid, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar* Volume V Nomor 2 Maret 2018

 <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461/377>

Ali, M & Asrori, M. (2012). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Alwasilah*, C. (*2013*).* *Pokoknya Menulis*. Bandung: Kiblat.

Asriyanti. 2007. *Penggunaan media audio visual pada pembelajaran tematik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hudah Tegal*.

Andi Prastowo. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar. R22 Media.

Arief Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, azhar. (2011). *Media pembelajaraan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. ( 2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

A Shimp, Terence. (2007). *Periklanan Promosi (Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu)*. Jilid I, Edisi Terjemahan, Jakarta:Erlangga.

Arikunto*, S. (* 2010)*.* *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azhar, Arsyad*. (2013*). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

## [Business](https://idcloudhost.com/blog/kategori/business/), [Content Marketing](https://idcloudhost.com/blog/kategori/business/content-marketing/) 2019 Mengenal Canva dan Cara Menggunakannya untuk Design secara GRATIS <https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya/>

Conny R*.* Semiawan*.* (2009)*.* *Kreativitas dan Keberbakatan.* Jakarta : PT. Indeks.

Creswell*,* J. W*. (*2010). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogjakarta: PT Pustaka Pelajar.

Danajaya, Utomo. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung:Nuansa.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.

Dela Rahmayanti, (2020), ”Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika”, Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, ISSN: 2302-3295, Vol. 8, No. 4.

Djamah, S. Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 Tentang
Media Pembelajaran.* Jakarta: Depdiknas.

Faqihah M Itsnaini. (2021) Baca artikel detikedu, "Pengertian, Kaidah Kebahasaan, dan Struktur Teks Iklan yang Tepat" selengkapnya <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5547740/pengertian-kaidah-kebahasaan-dan-struktur-teks-iklan-yang-tepat>.

Fathurahman. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.

Garris Pelangi, (2020), “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*, Jurnal Sasindo Unpam, Vol. 8, No. 2.

Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*.Bandung: Alumni.

Hamzah, Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hernowo. (2001). *Mengikat Makna:Kiat-kiat Ampuh untuk Melejitkan Kemauan Plus Kemampuan Membaca dan Menulis*, Bandung:Kaifa.

Hidayati, Panca Pertiwi. 2020. *Pedoman Penelitian Tesis.* Universitas Pasundan.

<https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/700/jbptunikompp-gdl-ninasofiya-34996-9-unikom_n-i.pdf>

Indrawati, dkk.(2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung:Aditama.

Indra Yasinta Oktavia marpaung, Sahat Siagian Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 3, No. 1, Juni 2016, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488.

Junaedi, Sony. (2021). Jurnal Bangun Rekaprima.

Kemendikbud. (2014). *Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). (2005). Jakarta: penerbit Gramedia. Pustaka Utama.

Kosasih*,* E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.

Mahsun *(*2014*).* *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Maxwell. John C ( 2004). *The 21 Irrefutable laws Of Leadership*. Batam:Interaksara.

Munandar, S.C. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Munandar*,*Utami*.(*2009*).* *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta:Rineka cipta.

Nana Sudjana, Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar
Baru Algensindo.

Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*.
Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Nurgiyantoro*,* Burhan. *(*2001)*.* *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Indonesia. Yogjakarta: BPFE.

Oktiani, I. *(*2017*).* *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta*. Didik. Jurnal Kependidikan, 5(2), 216–232.

Purnamawati dan Eldarni. (2001). Media Pembelajaran. Jakarta: CV. Rajawali.)

Pranoto, Naning. (2004). *Craetive Writing 72 Jurus Seni Mengaran*, Jakarta:PT Primamedia Pustaka.

Raina Zaakiyah “Makin Populer, 5 Manfaat Canva yang Wajib Kamu Tahu” diakses pada 17 Januari 2022 pada

 https://www.google.com/amp/s/www.idntimes.com/tech/trend/amp/oksipangestuti/manfaat-canva-yang-wajib-kamu-tahu-c1c2

Rahmawati, Ida Sari. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran menulis Teks Fabel dengan Flash bagi Siswa SMP*. [Vol.1, No.7, Juli 2016](http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/issue/view/625) <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6561>

Rakhmat*,* Jalaluddin. (1991). *Metode Penelitian Komunikasi.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rayandra, Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Rosidi*,* Imron. 2009. *Menulis Siapa Takut Panduan Bagi Penulis Pemula*. Yogyakarta: Kanisius.

Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Tarigan, Hendry Guntur. (1994). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angakasa.

Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Sadiman, Arief S. dkk . (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo
Persada.

Sobry, M. Sutikno. (2009). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung:Prospect.

Suhandang, Kusnadi*. (*2010)*.* *Periklanan Manajemen, kiat dan strategi*. Jakarta: Nuansa.

Sugiyono*. (*2010)*. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono*.(*2011)*.* *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.

Sugiyono*(*2011*).* *Metode penelitian kuntitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Tarigan*,* Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Tjiptono, Fandy. (2002). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta : Penerbit Andi.

Utami, Munandar*.* (2009)*.* *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta:Rineka cipta.

Utami Munandar. (1995). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas https://id.wikipedia.org/wiki/Canva