

Media Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Membuat Iklan, Slogan, Poster Kelas VIII A SMP N 36 Semarang

Ainun Nadliroh^{1,*}, Ahmad Ripai², Yuni Mintarsih³

^{1,2}PBSI, PPG Prajab, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

³SMP N 36 Semarang, Jl Plampitan No 35, Bangunharjo, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang Prov. Jawa Tengah, 50138

*E-mail ainun.oh0114@gmail.com¹⁾,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan Canva dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan, slogan, dan poster. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 36 Semarang dengan subyek penelitian peserta didik kelas VIII A yang berjumlah 32 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa ada peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran Canva pada peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 36 Semarang. Hal tersebut dibuktikan dari meningkatnya rata-rata kreativitas peserta didik dari kondisi awal atau pra siklus menunjukkan skor rata-rata sebesar 67,09% dengan kategori rendah menjadi 71,56% skor rata-rata dengan kategori sedang pada siklus I dan pada siklus II skor rata-rata sebesar 86,81% dengan kategori tinggi. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai peserta didik hasil belajar pada kondisi awal 67 dengan 9 peserta didik (48%) mengalami peningkatan pada siklus 1 dengan rata-rata nilai siswa 72 dengan 15 siswa (66%) dan pada siklus 2 rata-rata nilai siswa adalah 86 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 29 atau (87%) siswa tuntas.

Kata kunci: Canva; kreativitas; iklan; poster; slogan

ABSTRACT

This research aims to increase students' creativity and learning outcomes by using Canva in Indonesian language subjects for advertising materials, slogans and posters. The type of this research is classroom action research (PTK) which is carried out in two cycles. This research was carried out at SMP Negeri 36 Semarang with the research subjects being class VIII A students, totaling 32 children. Data collection techniques use test techniques and non-test techniques. The data analysis used is quantitative and qualitative descriptive. The research results show that there is an increase in creativity and learning outcomes through the application of Canva learning media to students in class VIII A of SMP Negeri 36 Semarang. This is evidenced by the increase in the average creativity of students from the initial or pre-cycle conditions showing an average score of 67.09% in the low category to 71.56% average score in the medium category in cycle I and in cycle II the score the average is 86.81% in the high category. An increase also occurred in student learning outcomes with the average student learning outcome score in the initial condition being 67 with 9 students (48%) experiencing an increase in cycle 1 with an average student score of 72 with 15 students (66%) and in cycle 2 The average student score is 86 with the number of students completing as many as 29 or (87%) students completing.

Keywords: Canva; creativity; advertisement; poster; slogan

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif dalam dirinya, tergantung bagaimana cara setiap individu akan mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Kreativitas merupakan suatu hal yang memiliki keterkaitan dengan penemuan sesuatu, atau mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Slameto (2010:145) menjelaskan bahwa "pengertian kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, bangunan dan lain-lain" Dengan kreativitas yang dimiliki seseorang dapat menciptakan dan menemukan sesuatu yang baru menggunakan ide, gagasan, dan pengetahuan yang dimiliki untuk menghasilkan suatu produk atau karya baru yang berbeda dengan penemuan-penemuan yang sudah ada sebelumnya atau sesuatu yang telah ada.

Setiap orang mempunyai kemampuan dan kreativitas pada tingkat yang berbeda. Keterampilan dan kreativitas telah ada sejak saat seorang individu dilahirkan dan tidak ada seorang pun yang dilahirkan tanpa kreativitas. Akan tetapi sering ditemukan orang yang tidak menyadari dan memahami akan hal tersebut serta tidak tahu bagaimana mengembangkannya potensi kreatif yang ada pada diri mereka. Perihal ini yang menjadi salah satu probelatika yang dialami dan menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah langkah yang harus diambil oleh seorang pendidik untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini besar harapan agar peserta didik dapat aktif, kreatif dan percaya diri serta memiliki tanggung jawab yang ada pada setiap diri peserta didik, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada pendidik dalam penyampaian materi akan tetapi akan ada peran peserta didik dalam pembelajaran yang berlangsung. Sehingga nantinya tugas pendidik hanya menjadi fasilitator dan bukan satu-satunya instrumen bagi peserta

didik, hal ini dilakukan sebagai bentuk pelatihan dan pengembangan diri, serta menambah pengetahuan juga kreativitas yang ada pada diri peserta didik. Untuk mengembangkan hal tersebut guru perlu mewujudkan lingkungan kelas dan situasi belajar yang banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dan melakukan eksperimen menggunakan konsep atau gagasan peserta didik itu sendiri.

Setiap peserta didik mempunyai bakat yang berbeda-beda sehingga diharapkan dapat mengembangkan kreativitas yang tinggi. Kreativitas dapat membantu peserta didik untuk menemukan ide-ide bagus dan cara mengembangkan potensinya, belajar memecahkan masalah serta menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru berdasarkan teori, konsep dan pengetahuan yang sudah diterima.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di SMP Negeri 36 Semarang, guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik bersifat konvensional, di mana masih berfokus pada guru yang menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, kurang memanfaatkan media dengan maksimal, dan belum menemukan pemanfaatan media pembelajaran yang berkoneksi dengan teknologi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini menjadi salah satu tuntutan dalam dunia pendidikan, tidak terkecuali bagi seorang guru, oleh sebab itu guru perlu mengikuti perkembangan teknologi, begitu juga dengan peserta didik yang perlu belajar sesuai dengan zamannya.

Pembelajaran sekarang ini akan menjadi sulit untuk menjadi pembelajaran yang mutakhir dalam rangka mengikuti perkembangan teknologi apabila hanya mengandalkan buku paket atau guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Pembelajaran Abad 21 ini sudah tidak lagi hanya mengandalkan buku paket semata dalam pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya semata-mata fokus pada materi saja, tetapi pengembangan keterampilan peserta didik

dalam proses pembelajaran sangat penting (Septiana, 2020). Hal inilah yang menjadikan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan dalam melawan tantangan teknologi tersebut.

Menurut Pelangi (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah.

Kecenderungan pembelajaran di SMP Negeri 36 Semarang adalah peserta didik yang hanya mempelajari pembelajaran sebagai produk, menghafalkan konsep, dan teori. Akibatnya pembelajaran sebagai proses sikap, dan aplikasi tidak tersentuh dalam pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII terdapat materi mengenai teks iklan, slogan dan poster hal ini menjadi salah satu alasan mengapa penelitian ini dilakukan dikarenakan dalam menyajikan sebuah teks iklan, slogan dan poster masih banyak peserta didik yang kurang kreatif dalam menuangkan ide atau gagasan yang mereka miliki, sehingga peneliti mencoba untuk mengajak peserta didik memanfaatkan aplikasi canva dalam menyajikan sebuah teks iklan, slogan dan poster agar lebih kreatif dan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Setelah peneliti mengamati peserta didik di SMP Negeri 36 Semarang masih banyak peserta didik yang kurang kreatif dalam membuat sebuah teks iklan poster di dalam buku tulis mereka, dikarenakan pembelajarannya terlalu monoton dan membosankan sehingga memperoleh hasil yang kurang bagus.

Penggunaan aplikasi canva dapat dijadikan sebagai media untuk menciptakan suasana belajar yang baru, tidak membosankan, serta peserta didik dapat mempunyai keterampilan yang diharapkan abad 21, abad dimana dunia

berkembang dengan cepat dan dinamis, yang diistilahkan menjadi 4C yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, and Creativity and Innovation*. Juga dalam pembelajaran menerapkan *Higher Order of Thinking Skill (HOTS)* yaitu dalam pembelajaran memberikan pelatihan yang melatih kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif yang merupakan kemampuan tingkat tinggi sehingga diharapkan peserta didik dapat bersaing dalam kancah internasional.

Peneliti merekomendasikan penggunaan aplikasi Canva untuk mempelajari teks Iklan tidak terlalu monoton dan biasa saja, karena biasanya hanya membuat iklan, slogan, dan poster dalam buku tugas atau buku gambar. Pemanfaatan Canva hasil dari membuat iklan, slogan, dan poster yang dibuat oleh peserta didik tersaji dalam produk digital. Produk tersebut dapat dibagikan dalam media social dan pemberitahuan terkait isi produk yang ingin disampaikan dan dapat dilihat oleh khalayak umum. Aplikasi Canva ini berguna untuk memberikan pengalaman untuk memotivasi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Peneliti berpikir bila pembelajaran teks iklan poster ini dikaitkan dengan sebuah media visual yang berbasis sebuah aplikasi yaitu canva akan memudahkan siswa dalam menuangkan ide-ide yang ingin disampaikan.

Canva merupakan sebuah tools untuk desain grafis yang membuat penggunaanya dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamphlet, brosur, grafik infografis, spanduk, penanda buku, buletin, poster, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.

Canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan peserta didik. Canva menuntut peserta didik kreatif dalam penyelesaian desain yang ingin dikerjakan (Alfian et al., 2022). Untuk menggunakan Canva, peserta didik hanya perlu mengunduh aplikasi Canva di gawai mereka masing-masing atau bahkan mengaksesnya di web browser yang mereka

miliki pada perangkat laptop ataupun komputer. Canva menjadi salah satu aplikasi yang paling dekat dengan peserta didik karena gawai adalah salah satu perangkat yang paling sering digunakan oleh peserta didik (Hapsari & Zulherman, 2021; Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021).

Tujuan penelitian ini yaitu memberikan penjelasan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media canva dengan menggunakan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis Canva ini mampu menjadi upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun teks iklan, slogan dan poster dengan kreatif (Nurhidayah, Wibowo, & Astra, 2021).

Penelitian ini mengambil materi kelas VIII tingkat SMP/MTs terdapat materi Iklan, slogan dan poster. Menyajikan gagasan, pesan dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan atau poster secara lisan dan tulis. Sehingga keterampilan siswa sangat dibutuhkan. Kreativitas siswa menyajikan iklan, slogan dan poster ini masih tampak minim (Lubis, 2018). Hal ini peneliti ketahui setelah melakukan observasi hasil kerja siswa. Biasanya guru hanya akan memberikan media kertas sebagai wadah siswa untuk mengkreasikan hasil kerjanya. Sehingga siswa akan membutuhkan banyak alat dan bahan seperti pulpen warna, serta hiasan lainnya yang disesuaikan dengan kreativitas siswa. Hal ini menjadi rumit untuk siswa, di mana jika ada siswa yang tidak membawa alat dan bahan maka mereka tidak akan bisa memberikan hasil kerja yang maksimal. Sehingga hasil desain iklan, slogan dan poster yang dikerjakan siswa akan tampak tidak berwarna. Siswa yang tidak bisa menggambar juga akan menjadi kurang maksimal hasil penyelesaiannya.

Penelitian ini menawarkan penggunaan media Canva yang kemudian akan menciptakan suatu produk. Canva merupakan salah satu aplikasi yang mudah untuk diakses oleh peserta didik serta penggunaannya juga tidak rumit untuk dipelajari (Munawaroh, Subali, & Sopyan, 2012). Canva berperan penting sebagai media yang menarik untuk digunakan peserta didik (Purba & Harahap, 2022).

Penggunaannya yang mudah serta icon dan tools yang sederhana membentuk kreativitas siswa terus meningkat (Fitria, Habibi, Hakim, & Islamiyah, 2021). Canva akan memberikan dampak yang baik pada aplikatif pembelajaran. Hal ini juga disebabkan karena guru memberikan dorongan dan contoh yang mudah untuk dilakukan siswa pada penggunaan aplikasi Canva tersebut.

Penelitian ini juga berperan untuk memberikan penjelasan bahwa Aplikasi Canva dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* ini mampu menjadi upaya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyusun teks iklan, slogan dan poster dengan kreatif. Aplikatif pembuatan serta pilihan warna dan icon yang akan menjadi elemen pendukung produk juga akan sangat mudah didapatkan pada aplikasi Canva. Penelitian ini bertujuan agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas yang masih kurang dalam pembelajaran. Selain itu, tujuan lain dalam penelitian ini adalah peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu dalam mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada materi membuat iklan, slogan dan poster dengan menggunakan platform canva. Hal inilah yang menjadikan peneliti merasa perlu membuat penelitian Tindakan kelas ini dilakukan.

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam laporan ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas Kolaboratif (PTK Kolaboratif). Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas Kolaboratif ini yaitu karena peneliti melaksanakan penelitian di dalam kelas ketika proses pembelajaran sedang berlangsung dan mempunyai tujuan untuk memperbaiki. Menurut Sitorus (2021), Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu bagian penelitian ilmiah yang dirancang khusus dalam peningkatan mutu praktik pembelajaran di kelas berubah. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi dan

tes yang diperoleh dari 32 peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 36 Semarang.

Teknik analisis data dilaksanakan melalui pengamatan terhadap perhatian siswa di kelas dengan menggunakan format observasi yang telah ditentukan dan hasil belajar siswa setiap siklus sehingga dapat mengetahui persentase peningkatan hasil belajar yang kemudian didiskripsikan untuk diambil kesimpulan. Dalam menentukan prosentase hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$x = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase

F = jumlah indikator / item yang dijawab

N = jumlah siswa

Parameter penelitian ini adalah ketuntasan belajar baik secara individual maupun klasikal. Data tentang ketuntasan belajar siswa dengan melihat ketuntasan belajar siswa secara individual terhadap siswa yang mengikuti penerapan media pembelajaran. Pada penelitian ini siswa dikatakan telah tuntas mencapai kompetensi apabila mencapai nilai \geq KKM yaitu 75. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu dalam proses pembelajaran digunakan rumus.

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{jmlh jawaban individu yg benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100 \%$$

Dengan kriteria apabila seorang siswa (individu) telah mencapai skor 75% dari jumlah soal yang diberikan atau dengan nilai 75 maka individu dikatakan tuntas (Depdiknas, 2006). Ketuntasan klasikal ditentukan dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{jawaban siswa yg benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100 \%$$

Dengan kriteria apabila suatu kelas telah mencapai skor 85% dari jumlah siswa yang tuntas atau dengan nilai 75 maka kelas tersebut dikatakan tuntas (Depdiknas, 2006). Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dengan membandingkan hasil belajar siswa yang

diperoleh dari skor dasar, ulangan harian siklus 1 dan ulangan harian siklus 2 yang merupakan nilai perkembangan. Indikator keberhasilan dari penelitian ini ditandai dengan minimal 85% siswa dapat mencapai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 75.

Adapun penilaian kreativitas peserta didik dilakukan dengan menilai hasil produk berupa iklan, slogan, dan poster yang telah mereka buat melalui media canva. Dengan ketentuan apabila memenuhi satu aspek dikatakan tidak berhasil, selanjutnya apabila memenuhi dua aspek kurang berhasil, kemudian memenuhi tiga aspek cukup berhasil, apabila telah memenuhi keempat aspek maka berhasil, dan jika telah memenuhi keseluruhan aspek maka dapat dikatakan sangat berhasil dengan maksimal. Aspek yang harus diperhatikan dalam penilaian produk ini adalah diksi, kalimat persuasif, tata letak, pilihan warna, dan elemen pendukung

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif ini dilaksanakan di SMP Negeri 36 Semarang. Peneliti melaksanakan penelitian ini di kelas VIII A yang mana masih banyak peserta didik yang belum pernah belajar materi iklan, slogan, dan poster sebelumnya di kelas sebelumnya. Banyak dari mereka yang mengetahui iklan akan tetapi, tidak mengetahui pengertian dari iklan, slogan, dan poster. Peneliti pada saat melaksanakan siklus yang ada pada PPL menemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah meskipun sudah ditunjang dengan penggunaan teknologi seperti PPT. Banyak siswa yang hanya melihat temannya bekerja pada saat mereka mengerjakan pekerjaan kelompok. Bahkan beberapa dari mereka kadang mengantuk ketika sedang belajar dikelas.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan strategi PjBL (Project Based Learning) dengan penerapan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik saat membuat iklan, slogan, dan poster. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus.

Hasil belajar dengan memanfaatkan media Canva diperoleh dari hasil evaluasi

peserta didik tiap siklus. Hasil belajar pesertad didik disajikan disajikan dalam bentuk distribusi tabel frekuensi. Data yang dianalisis adalah data hasil belajar pada materi membuat iklan, slogan, dan poster kelas VIII A SMP Negeri 36 Semarang semester 1 tahun ajaran 2023/2024.

Analisis ketuntasan tiap siklus dalam tabel ketuntasan diolah dengan membandingkan data mentah dengan skor KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan, slogan, dan poster. Ketuntasan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

Kreativitas siswa dengan pemanfaatna media Canva dan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) selama proses pembelajaran membuat iklan, slogan, dan

poster pada setiap siklusnya menunjukkan adanya peningkatan. Langkah awal untuk mengetahui kreativitas peserta didik dilakukan pada pra siklus guna mengetahui tindakan yang akan diberikan. Kemudian dilakukan siklus I dan siklus II untuk mengetahui pencapaian peserta didik selama pemanfaatan media Canva. Berikut ini disajikan tabel peningkatankreativitas siswa dari pra siklus, siklus I sampai siklus II.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Data Kreativitas Peserta Didik

Rentang Skor	Kategori Kreativitas	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
≥80 ke atas	Tinggi	5	8%	9	12%	29	94%
61-79	Sedang	16	58%	14	76%	3	6%
≤60	Rendah	11	34%	9	12%	0	0%
	Jumlah	32	100%	32	100%	32	100%

Keterangan:

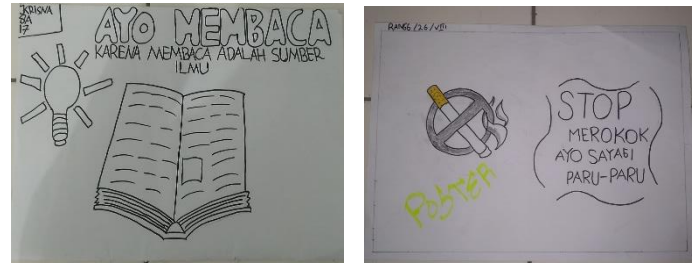
F = Frekuensi / Banyak peserta didik

% = Keativitas Peserta didik.

Tabel 1 diatas, dapat diketahui bahwa dari pra siklus sampai pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan terhadap kreativitas peserta didik. Pada pra siklus, peserta didik yang berada dalam kategori tinggi sebanyak 5 peserta didik atau 8% dari jumlah peserta didik. Kemudian setelah dilakukan siklus I, peserta didik yang berada pada kategori tinggi meningkat menjadi 9 peserta didik atau 12% selanjutnya meningkat pesat menjadi 29 siswa atau 94%. Persentase ini meningkat Kembali pada siklus II sehingga didapati peserta didik yang berada dalam kategori tinggi sebanyak siswa dengan persentase sebesar 94 peserta didik%. Selanjutnya peserta didik yang berada dalam kategori sedang pada pra siklus menunjukkan persentase sebesar 58% atau 16 peserta didik dalam kategori sedang. Setelah dilakukan siklus I, persentase ini menjadi 76% atau 14 peserta didik dalam kategori. Kemudian pada siklus II mengalami penurunan 6% atau 3 peserta didik. Kemudian, peserta didik yang berada dalam kategori rendah yang ditunjukkan pada pra siklus menunjukkan persentase yang cukup banyak yaitu 34% dengan jumlah 11 peserta didik. Setelah dilakukan siklus I, persentase ini berubah menjadi 12% atau 9 peserta. Setelah dilakukan siklus II jumlah peserta didik dalam kategori rendah menurun menjadi 0 siswa dengan persentase sebesar 0%. Hasil ini terus menunjukkan perubahan yang baik, dimana pada siklus II sudah tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori rendah pada kreativitas siswa.

Dari tabel 1. Di atas dapat diketahui bahwa persentase siswa yang berada dalam kategori tinggi adalah 94%, sehingga penggunaan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam membuat iklan, slogan, dan poster ini berhasil meningkatkan kretivitas siswa kelas VIII A.

Berikut hasil produk siklus 1 oleh peserta didik kelas VIII A.



Gambar 1 dan 2 produk siklus 1 Adapun produk iklan, slogan, dan poster pada siklus II yang dibuat oleh peserta didik kelas VIII A melalui media Canva.



Gambar 3.



Gambar 4.



Gambar 5.

Gambar 3, 4, dan 5 produk siklus 2

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, maka. Hasil kreativitas membuat iklan, slogan, dan poster menggunakan media kertas tergolong rendah karena hanya 14 orang peserta didik atau 43,7% peserta didik yang tuntas diatas KKM.

Hasil belajar siswa meningkat setelah melakukan tindakan pembelajaran menggunakan Canva, hasil penelitian ini berupa peningkatan hasil kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi iklan, slogan, dan poster. Hal tersebut dikarenakan pada pra-siklus peserta didik hanya mendapat 28,1% (9 peserta didik), sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 43,7% atau 14 peserta didik. Dan selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 87,5% atau 28 peserta didik. Dengan diterapkannya media Canva peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dibanding dengan sebelum diberi tindakan menggunakan Canva. Hal tersebut karena mereka suka dengan cara membuat iklan, slogan, dan poster yang dapat dilakukan melalui perantara gawai dengan memanfaatkan aplikasi Canva. bukan dalam bentuk numerikal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas rahmat dan hidayahNya sehingga Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “ Media Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Membuat Iklan, Slogan, Poster Kelsa VIII A SMP N 36 Semarang” dapat diselesaikan dengan baik. Dalam penyusunan Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr.Sri Suciati M.Hum., Rektor Universitas PGRI Semarang
2. Prof. Dr. Harjito, M.Hum., Direktur Pascasarjana Universitas PGRI Semarang
3. Dr. Aryo Nugroho, S.Si., M.Pd., Ketua Program Studi PPG Universitas PGRI Semarang
4. Bapak Ahmad Ripai, M.Pd. Dosen pembimbing.
5. Ibu Nur Laily, S.Pd., M.Pd. Kepala SMP N 36 Semarang
6. Ibu Yuni Mintarsih, S.Pd. Guru pamong
7. Bapak/Ibu tenaga pendidik dan kependidikan SMP N 36 Semarang yang telah mendukung penelitian

8. Seluruh siswa kelas VIII A SMP N 36 Semarang Kota Semarang tahun ajaran 2022/2023 yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian
9. Kedua orang tua penulis yang sangat saya sayangi.

Penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang dimiliki sehingga penelitian ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu segala masukan penulis harapkan. Akhirnya semoga laporan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangpulo Malang di Masa Pandemi. *Mujtama': Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Lubis, H. (2018). Analisis Implementasi Model Quantum Teaching dalam Pembelajaran. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(1), 57–61
- Munawaroh, R., Subali, B., & Sopyan, A. (2012). Penerapan Model Project-Based Learning dan Kooperatif untuk Membangun Empat Pilar Pembelajaran Siswa SMP. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 1(1).
- Nurhidayah, I. J., Wibowo, F. C., & Astra, I. M. (2021). Project-Based Learning (PjBL) Learning Model in Science

- Learning: Literature Review. *Journal of Physics: Conference Series*, 20(1).
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Septiana, I. (2020). Pemanfaatan Layar Sentuh Oleh Generasi Z Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Literasi* (No. 5, pp. 799-809).