

PENGARUH APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL MENULIS SANDIR DI SMP NEGERI 1 CIDAHU KELAS VIII

Putri Mayang Sari¹, Edi Rohaedi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan

¹putrimayang1805@gmail.com

²wangisutah@umkuningan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran serta lemahnya keterampilan siswa dalam menulis sisindiran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menulis sisindiran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva serta mendeskripsikan pengaruh penggunaannya. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cidahu sebanyak 295 siswa, dengan sampel kelas VIII C yang terdiri dari 32 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest dalam bentuk esai, serta teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis sisindiran setelah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Canva terbukti mampu membantu siswa memahami materi secara visual, meningkatkan minat belajar, dan mendorong kreativitas dalam menulis sisindiran berbahasa Sunda. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menulis sastra Sunda. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru, siswa, dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif berbasis teknologi.

Kata kunci: *Canva, media pembelajaran, menulis, sisindiran, hasil belajar*

Abstract

This research was motivated by the limited ability of teachers to create instructional media and the students' low skills in writing sisindiran (a traditional Sundanese poetic form), resulting in learning outcomes that did not meet the Minimum Mastery Criteria (KKM). The study aims to determine students' learning outcomes in writing sisindiran before and after using Canva as a learning media, and to describe the effect of its implementation. This research employed an experimental method with a quantitative approach and a one-group pretest-posttest design. The population consisted of 295 eighth-grade students at SMP Negeri 1 Cidahu, with a sample of 32 students from class VIII C selected through purposive sampling. Data collection techniques included observation, tests, and documentation, with instruments in the form of essay-based pretests and posttests. The results showed a significant improvement in students' sisindiran writing skills after using Canva as a teaching medium. Canva proved to be effective in helping students understand material visually, increase learning motivation, and enhance creativity in writing Sundanese literature. These findings indicate that Canva is an effective educational tool for improving learning outcomes, especially in writing traditional literary forms. This study offers practical contributions for teachers, students, and educational institutions in developing engaging and innovative technology-based learning strategies.

Keywords: *Canva, instructional media, writing, sisindiran, learning outcomes*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi intelektual, emosional, spiritual, maupun sosial. Pendidikan tidak hanya memfokuskan pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga harus mampu memfasilitasi proses pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan hidup yang relevan dengan perkembangan zaman. Dalam proses pendidikan, kegiatan pembelajaran memegang peranan sentral dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Salah satu aspek penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat, yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, efektif, dan efisien.

Menurut Arsyad (2019, hlm. 3), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Namun dalam praktiknya, masih banyak proses pembelajaran yang berjalan secara monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini terutama terlihat dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah, di mana pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru (*teacher-centered*), dengan penggunaan metode ceramah yang kurang disertai dengan media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran Bahasa Sunda adalah keterampilan menulis karya sastra tradisional, salah satunya *sisindiran*. *Sisindiran* merupakan puisi tradisional Sunda yang terdiri dari sampiran dan isi, memiliki makna simbolik, dan digunakan untuk menyampaikan nasihat, kritik sosial, atau perasaan secara tidak langsung. Menurut Sauri dan Husein (2024, hlm. 47), *sisindiran* tidak hanya mengandung nilai estetika, tetapi juga mencerminkan kedalaman budaya dan kearifan lokal masyarakat Sunda. Namun dalam kenyataannya, siswa sering mengalami kesulitan dalam menulis *sisindiran* karena minimnya media visual atau alat bantu yang dapat memfasilitasi imajinasi dan kreativitas mereka. Siswa juga cenderung kurang termotivasi dalam menulis karena materi yang disampaikan guru hanya bersifat teoritis dan kurang kontekstual.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu, yang menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran menulis *sisindiran*, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Hal ini tentu berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kurang optimalnya hasil belajar siswa. Padahal, era digital saat ini telah menyediakan berbagai teknologi yang dapat

dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mendukung keterampilan menulis, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur menarik dan dapat digunakan secara gratis. Canva memungkinkan guru dan siswa membuat berbagai bentuk media visual seperti poster, pamflet, infografis, dan kartu edukatif yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan materi pembelajaran.

Menurut Rahmawati dan Ropiah (2024, hlm. 26), penggunaan Canva sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda siswa secara signifikan. Dengan fitur visual yang menarik, Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memicu kreativitas siswa. Selain itu, Canva juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, karena siswa tidak hanya belajar dari materi verbal, tetapi juga melalui media visual yang mereka buat sendiri. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berorientasi pada keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Berangkat dari fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa dalam menulis *sisindiran* di SMP Negeri 1 Cidahu. Penelitian ini dianggap penting karena penggunaan Canva sebagai media pembelajaran pada keterampilan menulis *sisindiran* belum banyak diteliti secara spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjawab beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Sunda, khususnya dalam pengembangan kemampuan menulis sastra tradisional siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan tiga permasalahan utama dalam penelitian ini: (1) Bagaimana hasil belajar siswa dalam menulis *sisindiran* sebelum menggunakan media pembelajaran Canva? (2) Bagaimana hasil belajar siswa dalam menulis *sisindiran* setelah menggunakan media pembelajaran Canva? dan (3) Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa dalam menulis *sisindiran*?

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur dan pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pengajaran bahasa dan sastra daerah yang mengintegrasikan teknologi digital. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap kajian efektivitas media visual interaktif dalam meningkatkan keterampilan menulis sastra tradisional. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai referensi dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran inovatif yang berbasis media digital. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan menulis *sisindiran* melalui pengalaman belajar yang lebih kreatif

dan menyenangkan. Sedangkan bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengambilan kebijakan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Relevansi penelitian ini sangat erat kaitannya dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, penguatan budaya lokal, dan pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mendukung terciptanya suasana belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered*), sekaligus menjembatani kesenjangan antara pembelajaran tradisional dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang signifikan bagi dunia pendidikan, terutama dalam mendukung keberhasilan pembelajaran Bahasa Sunda melalui pendekatan inovatif berbasis teknologi.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa dalam menulis sisindiran. Pendekatan kuantitatif dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel secara objektif dan menganalisis data numerik secara statistik. Sugiyono (2017, hlm. 7) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan data yang bersifat angka dan analisis data yang bersifat statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*, yaitu memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelompok eksperimen sebelum perlakuan diberikan, kemudian dilakukan pembelajaran dengan media Canva sebagai perlakuan (*treatment*), dan dilanjutkan dengan pemberian tes akhir (*posttest*). Desain ini memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sebagaimana dijelaskan oleh Fraenkel dan Wallen (2009), bahwa desain ini efektif untuk mengukur pengaruh intervensi dalam satu kelompok yang sama.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga cara, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis sisindiran sebelum dan sesudah perlakuan dengan media Canva. Tes yang digunakan berbentuk soal esai yang disesuaikan dengan indikator keterampilan menulis. Selain itu, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat keterlibatan siswa, interaksi mereka dengan media Canva, serta sikap dan motivasi belajar. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data yang diperoleh, seperti hasil karya siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan arsip nilai. Ketiga teknik ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017, hlm. 225) yang menyebutkan bahwa dalam penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data

dapat dilakukan melalui instrumen yang terstruktur dan bisa diuji validitasnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif dan inferensial. Langkah pertama yang dilakukan adalah uji validitas instrumen untuk memastikan bahwa soal tes benar-benar mengukur kemampuan yang dimaksud. Selanjutnya dilakukan uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, yang menjadi prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Uji ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Jika nilai signifikansi (p) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Canva terhadap peningkatan hasil belajar menulis sisindiran siswa. Teknik ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2013, hlm. 350), yang menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis melalui pengolahan angka-angka yang diperoleh dari instrumen penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Canva

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cidahu. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII C karena peneliti menggunakan random sampling. Untuk mengumpulkan data peneliti, peneliti melakukan pretest dan posttest secara offline yang meliputi 5 soal essay. Pada sesi pertama dilakukan pretest untuk mengetahui hasil belajar menulis karangan sisindiran sebelum menggunakan media pembelajaran Aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa adalah 53,09. Dari 34 siswa yang mengikuti pretest, hanya 4 siswa (11,76%) yang mampu mencapai atau melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, sementara 30 siswa (88,23%) lainnya masih berada di bawah standar tersebut. Nilai tertinggi yang dicapai siswa dalam pretest adalah 82, sedangkan nilai terendah adalah 25. Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami struktur *sisindiran*, baik dari aspek bentuk, isi, maupun fungsi sosialnya.

No.	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tujuan Tuntas	Tuntas
1.	S1	50	√	-
2.	S2	60	√	-
3.	S3	25	√	-
4.	S4	45	√	-
5.	S5	75	-	√
6.	S6	40	√	-
7.	S7	73	√	-
8.	S8	60	√	-
9.	S9	75	-	√
10.	S10	57	√	-
11.	S11	80	-	√
12.	S12	72	√	-
13.	S13	60	√	-
14.	S14	82	-	√
15.	S15	45	√	-
16.	S16	60	√	-
17.	S17	47	√	-
18.	S18	69	√	-
19.	S19	62	√	-
20.	S20	45	√	-
21.	S21	35	√	-
22.	S22	40	√	-
23.	S23	74	√	-
24.	S24	73	√	-
25.	S25	71	√	-
26.	S26	40	√	-
27.	S27	37	√	-
28.	S28	40	√	-
29.	S29	30	√	-
30.	S30	25	√	-
31.	S31	30	√	-
32.	S32	25	√	-
33.	S33	53	√	-
34.	S34	50	√	-
Total Siswa			30	4
Persentase			88,23	11,76

Hal ini kemungkinan besar disebabkan penggunaan metode pembelajaran masih konvensional dan kurangnya media pembelajaran visual yang mendukung kreativitas siswa dalam menulis sastra daerah. Proses pembelajaran yang belum memanfaatkan media interaktif membuat siswa kesulitan memahami karakteristik *sisindiran* yang bersifat simbolik dan estetis.

2. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Canva

Setelah melakukan pretest dengan berbagai perlakuan, guru menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Pada tahap akhir, dilakukan posttest untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam menulis karangan setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva.

No.	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tujuan Tuntas	Tuntas
1.	S1	70	√	-
2.	S2	75	-	√
3.	S3	80	-	√
4.	S4	70	√	-
5.	S5	85	-	√
6.	S6	82	-	√
7.	S7	90	-	√
8.	S8	78	-	√
9.	S9	97	-	√
10.	S10	87	-	√
11.	S11	84	-	√
12.	S12	72	√	-
13.	S13	74	√	-
14.	S14	92	-	√
15.	S15	83	-	√
16.	S16	89	-	√
17.	S17	95	-	√
18.	S18	93	-	√
19.	S19	76	-	√
20.	S20	73	√	-
21.	S21	95	-	√
22.	S22	76	-	√
23.	S23	78	-	√
24.	S24	79	-	√
25.	S25	86	-	√
26.	S26	77	-	√
27.	S27	87	-	√
28.	S28	94	-	√
29.	S29	79	-	√
30.	S30	81	-	√
31.	S31	80	-	√
32.	S32	85	-	√
33.	S33	88	-	√
34.	S34	89	-	√
Total Siswa			5	29
Persentase			14,70	85,29

Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan pretest. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,91, dengan nilai tertinggi mencapai 97 dan nilai terendah 70. Dari hasil tersebut, sebanyak 29 siswa (85,29%) dinyatakan tuntas mencapai KKM, sedangkan hanya 5 siswa (14,70%) yang masih belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Canva memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan siswa dalam menulis *sisindiran*.

Media Canva yang bersifat visual, interaktif, dan mudah digunakan terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap bentuk dan isi *sisindiran*. Canva juga memungkinkan siswa menuangkan gagasan mereka dalam bentuk yang menarik secara estetika, yang mendorong keterlibatan aktif dan kreatif dalam proses belajar. Siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga memiliki motivasi lebih tinggi untuk menulis karena merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan sesuai dengan dunia digital yang akrab dengan mereka.

Statistics

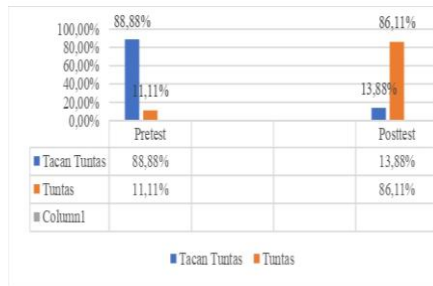
		Pretest	Posttest
N	Valid	34	34
	Missing	2	2
Mean		53.09	82.91
Std. Error of Mean		2.974	1.310
Median		51.50	82.50
Mode		40 ^a	70 ^a
Std. Deviation		17.342	7.637
Variance		300.750	58.325
Skewness		-.023	.111
Std. Error of Skewness		.403	.403
Kurtosis		-1.187	-.961
Std. Error of Kurtosis		.788	.788
Range		57	27
Minimum		25	70
Maximum		82	97
Sum		1805	2819
Percentiles	25	40.00	76.75
	50	51.50	82.50
	75	71.25	89.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sebelum menggunakan media Canva, nilai rata-rata siswa hanya 53,09, dengan skor tertinggi 82 dan terendah 25. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebanyak 32 siswa (88,23%) belum tuntas, dan hanya 4 siswa (11,76%) yang tuntas.

Setelah menggunakan media pembelajaran Canva, nilai rata-rata siswa meningkat signifikan menjadi 82,91, dengan skor tertinggi 97 dan terendah 70. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 31 siswa (85,29%), dan hanya 5 siswa (14,70%) yang belum tuntas.

Selain itu, dilihat dari nilai standar deviasi dan varians, terlihat bahwa penyebaran nilai setelah menggunakan media Canva lebih kecil (standar deviasi 7,637; varians 58,325) dibandingkan sebelumnya (standar deviasi 17,342; varians 300,750), yang berarti nilai siswa lebih merata dan konsisten setelah pembelajaran menggunakan media Canva.



Dapat disimpulkan, media pembelajaran Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar menulis sisindiran serta memperbaiki tingkat ketuntasan belajar siswa di SMP Negeri 1 Cidahu.

3. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.115	34	.200*	.946	34	.090
Posttest	.090	34	.200*	.969	34	.443

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,090 dan data posttest sebesar 0,443. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, dalam hal ini uji *paired sample t-test*.

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa dalam menulis *sisindiran*, dilakukan uji hipotesis menggunakan teknik *paired sample t-test*.

Pair	Pretest - Posttest	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
1		-29.824	18.001	3.087	-36.104	-23.543	-9.661	33	.000

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Canva. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menulis *sisindiran*.

5. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam menulis sisindiran. Sebelum penggunaan Canva, mayoritas siswa belum mencapai KKM dan menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap bentuk dan isi sisindiran. Namun setelah menggunakan Canva, sebagian besar siswa mampu menulis sisindiran dengan lebih baik dan kreatif. Hal ini mengindikasikan bahwa media visual yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi sastra tradisional yang sebelumnya dianggap sulit.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memperkuat daya serap terhadap materi. Canva sebagai media desain berbasis digital menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk membuat materi pembelajaran lebih kontekstual, visual, dan komunikatif. Dalam konteks pembelajaran menulis sisindiran, Canva mampu membantu siswa memahami pola-pola bahasa kiasan dan simbolik yang khas dalam sastra Sunda dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini memperkuat hasil studi Rahmawati dan Ropiah (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media digital seperti Canva dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah, bukan hanya terbatas pada aksara, tetapi juga dalam konteks puisi dan bentuk karya sastra lainnya. Canva juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi kemampuan mereka secara mandiri dan kolaboratif dalam membuat produk kreatif berbasis budaya lokal.

Penelitian ini juga menunjukkan keterkaitan yang kuat antara penggunaan media pembelajaran inovatif dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Selain itu, hasil ini mendukung arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran serta penguatan budaya daerah dalam proses pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran yang selama ini dianggap kurang menarik oleh siswa. Dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis digital seperti Canva, guru tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

D. SIMPULAN

Penggunaan media Canva terbukti efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis *sisindiran*. Hasil belajar siswa meningkat signifikan setelah pembelajaran menggunakan Canva, baik dari segi pemahaman

struktur maupun kreativitas menulis. Media ini membantu membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter siswa masa kini.

Disarankan agar guru memanfaatkan Canva atau media digital lainnya untuk mendukung pembelajaran bahasa dan sastra daerah. Siswa pun didorong untuk lebih aktif dan kreatif dalam berkarya. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi media lain atau diterapkan pada materi dan jenjang berbeda agar inovasi pembelajaran semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul , W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *1Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional, (Cet. XIII; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 21., 5 (2), 10-11.* Retrieved from <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istigra/article/view/461>
- Adriyanto, Y., & Rahmawati, D. (2016). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Risiko Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Rekening Ponsel (Studi Kasus Pada Nasabah Cimb Niaga Daerah Istimewa Yogyakarta). *Jurnal Profita Edisi 2, 4(2), 1-16.* Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/profita/article/view/5569/5317>
- Aeni , E. S., & Lestari , R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Pada Mahasiswa Ikip Siliwangi Bandung. *Semantik, 7(1), 1-15.* doi:10.22460/semantik.v7i1.p%25p
- Akbar, H. F., & Hadi, M. s. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall Terhadap minatdan Hasil belajar siswa. *Community Development Journal, Vol.4, No.2Juni 2023, Hal.1653-1660, 1653-1660.* doi: <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>
- Alfian, A. N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian kepada Masyarakat) UBJ, 74-85.* Retrieved from <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>
- Amir, M. F. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 34-42.* Retrieved from <http://eprints.umsida.ac.id/330/1/5%20Pak%20Faizal.pdf>
- Arifin , Z. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology. *STIT Al-Hikmah Bumi Agung Way Kanan, 1(1), 1-5.* Retrieved from <http://www.alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/16/13>
- Arsyad , & Fatmawati. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *JURNAL AGASTYA, 8(2), 189-197.* doi:10.25273/ajsp.v8i2.2702

- Azizah, A., & Yusup, A. H. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran. *Jurnal Pendiidkan Indonesia*, 3(5), 210-217. doi:10.59818/jpi.v3i5.575
- Budi Harsiwi, U., & Dyah Dewi Arini, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 4(4), 1104-1113. doi:10.31004
- Damanik, R. A., & Mustikasari, A. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Nasabah studi Kasus Pada Pd. Bpr Di Pasar Sederhana Kota Bandung Tahun 2019. *e-Proceeding of Applied Science*, 5(2), 3-10. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/10170/10025>
- Efiyanti, N. W., & Pratiwi, S. (2018). Kemampuan Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Torue. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(4). Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/289714053.pdf>
- Fadilah, A., & Nurzakiah, K. R. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research(JSR)*, 1(2), 1-17. doi:10.55606/jsr.v1i2.938
- Fadilah, T., & Abdi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1, 659-663. Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/sesiomadika/article/view/2685/1908>
- Guro, S., & Shidiqin, M. A. (2019). Kemampuan Menulis Teks Anekdote Dengan Menggunakan Media Gambar Oleh Siswa Kelas X Smk Swasta Ypis Maju Binjai Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 20-34. doi:10.37755/jsbi.v17i1.258
- Gusdiana, P., Egok, A. S., & Firduansyah, D. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel pada Mata Pelajaran Ipsiswa Kelas Iv sd negeri 69 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 1(2), 41-50. Retrieved from <https://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/161/110>
- Hajar, O., & Kasiyun, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat. *Journal on Education*, 2, 6404-6413. Retrieved from <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Hamdani, Prayitno, & Karyanto. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Proceeding Biology Education Conference*, 16(1), 139-145. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/38412/25445>
- Hartanto, A., Maulidin, & Mahfuz. (2021). Pengaruh Core Stability Exerciseterhadap Peningkatan Kekuatan Togok dan Keseimbangan Dinamis pada Atlet Sepak Bola PS Sekongkang. *REFLECTION JOURNAL*, 1(2), 63-69. doi:10.36312/rj.v1i2.658

- Hasanah, I. U., & Ropiah, O. (2023). Pengaruh Active Learning Quiz Team Method Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Kemampuan Menulis Sisindiran. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(2), 213-221. doi:10.21093/jtikborneo.v4i2.6693
- Samosir, L. S., Putri, Y. R., & Sylvie Nurfebiaraning, S. (2016). Pengaruh Penggunaan Brand Ambassador Dewi Sandra Terhadap Putusan Pembelian Kosmetik Wardah. *Jurnal Sositologi*, 15(2), 233-140. Retrieved from <https://www.researchgate.net/profile/Yuliani-Putri/publication/315479677>
- Sauri, S., & Husein, S. (2024). Analisis Jenis Dan Makna Sisindiran masyarakat Desa Teluk Kecamatan Labuan Serta Pemanfaatannya Sebagai Bahan Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 5(2), 131-141. doi:10.52333/didactique.v5i2.685
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *jurnal Konsepsi*, 9(2), 72-81. Retrieved from <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42/38>
- Syifaiyah. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Model Mind Mapping Dalam Meningkatkan keterampilan Menulis Siswa di 1 Setanggor Selatan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17-32. Retrieved from <https://www.jurnal.elkatarie.ac.id/index.php/khatulistiwa/article/view/132/> 113