

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan menyajikan ringkasan beberapa pendekatan untuk menggabungkan teknologi *cyber* ke dalam pembelajaran baik secara fisik maupun virtual, pendidikan kini telah memasuki periode revolusi industri 4.0. Tidak diragukan lagi, teknologi canggih yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih mudah dan lebih kreatif telah muncul pada periode revolusi industri 4.0. Mengintegrasikan hal ini ke dalam proses belajar mengajar merupakan tantangan bagi para pendidik. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan adalah media pembelajaran.

Hamalik (2013) menegaskan bahwa peningkatan motivasi siswa selama proses belajar mengajar dan munculnya keinginan baru merupakan dua manfaat penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena kehadirannya dapat memudahkan siswa memahami ide-ide mendasar dan informasi dari bahan ajar. Aplikasi *canva* merupakan salah satu kemajuan teknologi dalam media pendidikan saat ini.

Alat desain daring *canva* menawarkan berbagai desain untuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, film, sampul buku, dan item lainnya., yang juga dapat diupload ke akun media sosial kita. Menggunakan desain yang sudah ada untuk membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual adalah manfaat lain dari penggunaan perangkat lunak *canva*. Baik Untuk menciptakan karya menarik yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar di kelas, baik guru maupun siswa

menggunakan kreativitas mereka. Di antara berbagai manfaat *canva* adalah kemampuannya untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa saat membuat materi pendidikan, berbagai desainnya yang menarik perhatian, dan kemampuannya untuk menghemat waktu saat membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual. Namun, ada juga kekurangan *canva*. Misalnya, untuk menghubungkan dan menggunakan *canva*, Anda perlu memiliki paket data. Selain itu, ada sejumlah *template* yang sudah dibayar di muka atau tidak gratis, tetapi ini tidak akan menjadi masalah karena masih banyak *template* yang tersedia secara gratis. Belajar bahasa Indonesia adalah salah satu dari banyak mata pelajaran yang dapat diajarkan menggunakan sumber belajar *canva*. Meningkatkan keterampilan komunikasi lisan dan tertulis siswa merupakan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Keempat kemampuan berbahasa, yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, menjadi fokus pembelajaran bahasa Indonesia (Tarigan, 2008). Salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi kehidupan manusia adalah menulis.

Kemampuan atau bakat menulis adalah kemampuan untuk menyusun kata-kata menjadi sebuah tulisan. Kemampuan menulis juga dapat membantu seseorang dalam mengekspresikan ide-ide dengan cara yang dapat diterima oleh berbagai macam pembaca. Siswa harus mampu menulis sesuai dengan struktur teks dan standar kebahasaan agar dapat dianggap sebagai penulis yang cakap. Teks iklan merupakan salah satu teks yang harus dikuasai oleh siswa kelas delapan. Kriyantono (2015) mendefinisikan iklan sebagai salah satu bentuk komunikasi impersonal yang menggunakan sponsor yang jelas dan pesan yang

persuasif untuk membujuk konsumen agar membeli barang dengan imbalan biaya kepada media. Penulis menyarankan untuk menggunakan program *canva* guna membantu siswa mengomunikasikan pikiran mereka dengan lebih mudah dan membuat pembelajaran teks iklan menjadi tidak membosankan dan rutin.

Temuan awal penulis di SMP Negeri 14 Halmahera Selatan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis iklan masih kurang menarik. Hal ini terlihat pada iklan buatan siswa yang kurang berwarna dan kurang menonjolkan isi iklan. Kurangnya pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di kelas dalam bentuk pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebabnya. Laptop, Infocus, buku, video, LKPD, dan teks pembelajaran merupakan contoh media pembelajaran yang sering digunakan di kelas. Sekolah ini memiliki laboratorium komputer selain sembilan ruang kelas. Tersedia sekitar 101 Chromebook dan 21 laptop yang dapat digunakan..

Canva telah menjadi bahan kajian beberapa penelitian terdahulu. Penelitian “Efektivitas Media Canva terhadap Hasil Belajar Materi Iklan Bahasa Indonesia” dilakukan oleh Isnan Razaq Firdausi pada tahun 2022. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa media Canva berpengaruh terhadap hasil belajar materi iklan bahasa Indonesia kelas V MI. Boyolali, Nurul Ihsan Kragilan. “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di SMP Nasional Sariputra Jambi” (Edy Johan, Rustam, dan Albertus Sinaga, 2022) merupakan penelitian lain yang dilakukan oleh Ergusrinia Priska. Berdasarkan penelitian tersebut, penggunaan perangkat lunak *canva* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dibandingkan dengan siswa pada

kelompok kontrol yang tidak menggunakan aplikasi *canva*, siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakannya memiliki nilai rata-rata lebih tinggi pada tes kognitif. Penelitian “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa sebagai Media Pembelajaran IPA” juga dilakukan pada tahun 2023 oleh Akram, Irmawati Thahir, dan Nurlailni Roma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di MTS Negeri 10 Jambi sangat terbantu dengan pemanfaatan perangkat lunak Canva.

Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian ini untuk menguji cobakan apakah media *canva* ini efektif juga digunakan dalam menulis teks iklan dengan judul penelitian “Efektivitas Media *Canva* Terhadap Kemampuan Menulis Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Halmahera Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan IPTEK pada proses pembelajaran berupa media pembelajaran yang menarik.
2. Siswa kurang kreatif dalam menulis teks iklan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah efektivitas media pembelajaran *canva* terhadap kemampuan menulis teks iklan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana efektivitas media pembelajaran *canva* terhadap peningkatan kemampuan menulis teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Halmahera Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *canva* terhadap peningkatan kemampuan menulis teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Halmahera Selatan.

F. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

1. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan pengetahuan, ide, wawasan, dan informasi untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk materi teks periklanan.
2. Temuan penelitian ini dapat menjadi panduan untuk membantu guru agar lebih termotivasi dalam meningkatkan standar pengajaran, khususnya yang berkaitan dengan sumber belajar Canva yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat sebagai sumber untuk penelitian di masa mendatang.
4. Diharapkan bahwa penelitian ini juga akan memberikan kontribusi terhadap anggaran pendidikan Indonesia..

b. Secara Praktis

1. Bagi siswa

Diperkirakan bahwa belajar dengan media Canva akan meningkatkan kapasitas seseorang untuk menghasilkan teks iklan dan memfasilitasi pengembangan pikiran dan gagasan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru membuat teks iklan yang menarik dan inovatif sekaligus meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan berbagai sumber belajar..

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat membuat dan memanfaatkan materi pembelajaran Canva untuk mengajarkan bahasa Indonesia kepada siswa kelas delapan, khususnya teks iklan. Mereka juga dapat mempelajari lebih lanjut tentang kemajuan media pembelajaran lainnya.

4. Bagi sekolah

sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dalam bahasa Indonesia dan menaikkan standar hasil belajar siswa..