Peningkatan Hasil Belajar Menulis Teks *Pariwara* Melalui Media Pembelajaran *Canva*

Andy Nugraha Utomo[1], Nur Hanifah Insani[2]
E-mail: nugrahaandy03@students.unnes.ac.id , hanifahnurinsani@mail.unnes.ac.id
Universitas Negeri Semarang

Kata Kunci: Pengaruh; canva; hasil belajar; menulis; pariwara

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media canva terhadap hasil belajar menulis pariwara siswa SMAN 1 Nguter. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain one group pretest and posttest. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Nguter Kabupaten Sukoharjo pada bulan Agustus 2024 dengan sampel sebanyak 35 siswa yang diperoleh melalui cluster random sampling. Instrumen penelitian ini terdiri dari instrumen tes dan angket. Teknik analisis data penelitian ini dilakukan menggunakan uji paired sample t-test dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran canva berpengaruh terhadap hasil menulis pariwara siswa dengan nilai sig 0,000. Media canva terbukti berkategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan hasil menulis teks pariwara dengan N-Gain 82,04 atau 82,04%. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru bahasa Jawa untuk menerapkan media pembelajaran canva pada pembelajaran pariwara.

Key word:

Influence; Canva; learning outcomes; writing; advertising

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Canva media on the learning outcomes of students in writing advertisements at SMAN 1 Nguter. This research is an experimental study with a one-group pretest and posttest design. This research was conducted at SMAN 1 Nguter, Sukoharjo Regency in August 2024 with a sample of 35 students obtained through cluster random sampling. This research instrument consisted of a test instrument and a questionnaire. The data analysis technique for this study was carried out using a paired sample t-test and an N-Gain test. The results of the study showed that Canva learning media influenced students' advertising writing results with a sig value of 0.000. Canva media was proven to be in the high category and was effective in improving advertising text writing results with an N-Gain of 82.04 or 82.04%. The results of this study can be used as a reference for Javanese language teachers to apply Canva learning media in advertising learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di daerah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan DIY. Pembelajaran bahasa Jawa bertujuan untuk melestarikan bahasa Jawa (Maesyaroh & Insani, 2021). Djokowidodo (2023) memandang pembelajaran bahasa Jawa bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Jawa. Selain itu, pembelajaran bahasa Jawa juga diharapkan mampu membentuk peserta didik untuk menghargai budaya yang ada di daerahnya. Melalui bahasa Jawa, peserta didik dapat lebih memahami nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam budaya Jawa (Ratnawati, 2024). Keberadaan mata pelajaran ini juga membantu memperkuat identitas masyarakat Jawa di tengah arus globalisasi (Maghfirotun &

Robik, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Jawa perlu dipertahankan sebagai upaya pelestarian bahasa dan budaya agar tetap hidup dan berkembang.

Pada kenyataannya pembelajaran bahasa Jawa masih sangat jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah masih banyak mengalami permasalahan (Kholiq, Nurhayati, et al., 2024). Guru masih menggunakan media pembelajaran yang minim (Febrianti & Insani, 2023). Sebagian besar guru juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan peserta didik (Kholiq, et al., 2024). Selain itu, siswa masih menganggap bahasa Jawa sebagai bahasa yang sulit dan membosankan (Insani & Mulyana, 2019). Hal ini diperparah dengan anggapan siswa jika bahasa Jawa adalah sesuatu yang kuno (Aprilianti & Setyawan, 2024). Dengan demikian, perlu untuk menciptakan pembelajaran bahasa jawa yang inovatif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA N 1 Nguter, ditemukan adanya berbagai kendala dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya dalam materi menulis *pariwara*. Motivasi dan minat siswa terhadap materi tersebut sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya perhatian, kurangnya semangat, serta perilaku siswa yang cenderung tidak fokus dan bahkan ada yang tidur di kelas karena merasa bosan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas oleh guru juga menjadi salah satu masalah yang dihadapi karena masih belum ada orientasi pada penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hal ini semakin diperparah dengan rendahnya nilai siswa dalam materi menulis *pariwara*. Oleh karena itu, penting untuk mengambil langkah-langkah yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi *pariwara* ini.

Menyikapi kondisi tersebut, diperlukan langkah-langkah inovatif dalam pembelajaran bahasa Jawa, khususnya dalam materi menulis *pariwara*. Salah satu langkah inovatif yang dapat diambil adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman (Rohayati et al., 2022). Media pembelajaran tersebut dapat berupa aplikasi digital interaktif, presentasi multimedia, atau penggunaan sumber daya daring yang relevan dengan konteks pembelajaran (Rahmayanti & Jaya, 2020). Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif dan dinamis, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran bahasa Jawa, terutama dalam menulis teks *pariwara*. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif (Setyawan, 2023). Dengan demikian, langkah-langkah inovatif dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan serta minat siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Canva*. *Canva* adalah platform desain grafis yang mudah digunakan untuk membuat materi pembelajaran menarik dan interaktif (Yulianti et al., 2023). Dengan fitur-fitur kreatifnya, guru dapat membuat materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Ardana et al., 2022). Penggunaan *Canva* tidak hanya memudahkan pembuatan materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Syarifudin, 2023). Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, *Canva* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa (Anas & Jufri, 2023). Penggunaan *Canva* dalam materi menulis *pariwara* sejalan dengan Teori Pembelajaran Berbasis Teknologi yang dikembangkan oleh Richard E. Clark (Lawe & Hidayat, 2020). Teori ini secara resmi dikemukakan pada tahun 1983 dalam artikel yang berjudul "Reconsidering Research on Learning from Media". Clark mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh teknologi itu sendiri, tetapi juga oleh desain pembelajaran dan bagaimana teknologi tersebut digunakan (Baharuddin, 2020). Dengan demikian, penggunaan *Canva* bukan hanya sekadar pengenalan teknologi baru, tetapi juga penerapan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, termasuk peningkatan hasil belajar siswa pada materi menulis teks *pariwara* .

Penelitian serupa terkait media *canva* pernah dilakukan oleh Irawan & Napitupulu (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *canva* yang dikombinasikan dengan pendekatan konstruktivisme memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin dengan presentase siswa yang mencapai ketuntasan nilai

55% menjadi 100%. Penelitian lain Ibnu (2020) menunjukan bahwa penggunaan visual aids mampu meningkatkan keterampilan menulis *pariwara* dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, penelitian berikutnya yang relevan dengan pembelajaran iklan/*pariwara* dilakukan oleh Johan et al., (2022) yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes kognitif siswa di kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan aplikasi *Canva*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa video *Canva* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Merujuk pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, meskipun terdapat beberapa penelitian tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan lokal, masih ada kesenjangan penelitian yang lebih spesifik tentang penggunaan *Canva* dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa, terutama dalam materi menulis *pariwara*. Penelitian tentang penggunaan *Canva* dalam pembelajaran bahasa Jawa, khususnya dalam menulis teks *pariwara*, merupakan inovasi baru yang menyoroti kebutuhan akan pendekatan yang lebih spesifik dalam konteks pendidikan. Melalui pembelajaran menulis *pariwara*, penelitian ini mengeksplorasi potensi *Canva* dalam mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum bahasa Jawa. Dengan mengukur dampak penggunaan *Canva* terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan pendidikan bahasa Jawa yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *canva* terhadap hasil belajar siswa dalam menulis teks *pariwara*. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media pembelajaran *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar menulis teks *pariwara* pada mata pelajaran Bahasa Jawa, yang masih jarang diteliti sebagai strategi inovatif untuk mengembangkan kemampuan menulis dan kreativitas siswa. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan *Canva* dalam pembelajaran bahasa Jawa, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam melestarikan bahasa dan budaya Jawa, serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest and posttest.* Desain *one group pretest and posttest* merupakan desain penelitian yang terdapat pretest, intervensi, dan posttest (Rahmatillah et al., 2018). Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok eksperimen dan tidak menggunakan kelompok pembanding. Desain eksperimen penelitian ini dapat dilihat melalui gambar berikut.

Pretest	Intervensi	Posttest
O_1	X	O_2

Gambar 1. Desain Penelitian One Group Pretest and Posttest

Keterangan:
O_1 : Pretest (sebelum diberi intervensi)
X : Intervensi berupa penggunaan media pembelajaran *canva*
O_2 : Posttest (sesudah diberi intervensi)

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Nguter Kabupaten Sukoharjo pada bulan Agustus tahun 2024 selama 4 pertemuan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMAN 1 Nguter Kabupaten Sukoharjo dengan jumlah 360. Sampel penelitian ini sebanyak 35 siswa yang dipilih secara *cluster random sampling.* Teknik sampling ini memungkinkan peneliti untuk memilih satu kelas secara acak (Lubis et al., 2024).

Instrumen penelitian ini terdiri atas instrumen tes dan angket. Instrumen tes diberikan untuk mengetahui hasil belajar menulis *pariwara* siswa sebelum dan sesudah menerima intervensi berupa media pembelajaran *canva*. Instrumen tes penelitian ini menilai beberapa aspek seperti yang tampak pada tabel 1.

Table 1. Aspek penilaian menulis *pariwara*

Aspek	Bobot
Kesesuaian gambar dan tulisan	25%
Penggunaan kalimat	25%
Desain	20%
Pemilihan kata	30%

Instrumen angket diberikan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *canva* pada materi menulis *pariwara*. Instrumen angket terdiri dari 13 pernyataan yang diadaptasi dari Saza (2023) yang meliputi dimensi perasaan senang, perhatian dalam pembelajaran, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Pengisian angket dilakukan dengan memilih opsi ya atau tidak. Saza (2023) dalam penelitiannya menunjukan jika instrumen angket penelitian ini memiliki kevalidan 100% sedangkan tingkat reliabilitas instrumen tergolong tinggi dengan *Cronbach's Alhpa* 0,853.

Teknik analisis data penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hasil tes dan angket. Hasil tes siswa dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Analisis data penelitian ini terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat penelitian ini meliputi uji normalitas, sedangkan uji hipotesis penelitian ini meliputi uji *paired sample t-test* dan uji N-Gain. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro Wilk dengan ketentuan sig.> 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji hipotesis penelitian ini dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan ketentuan jika sig.(2-tailed)<0,05 maka Ha diterima. Setelah dilakukan uji hipotesis maka dilakukan uji N-Gain dengan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Nilai\ Posttest - Nilai\ Pretest}{Nilai\ Ideal - Nilai\ Pretest}$$

Hasil perhitungan N-Gain memiliki kategori seperti yang tampak pada tabel 2 dan 3..

Table 2. Kategori N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
g> 0,7	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
g < 0,3	Rendah

Sumber: Ayatillah et al., (2024)

Table 3. Tafsiran N-Gain

Persentase	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: Agustini et al., (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Nguter Kabupaten Sukoharjo selama 4 pertemuan dengan rincian setiap pertemuan berdurasi 2 Jam Pelajaran (JP). Hasil pretest pada 35 siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa 76,74, median 76, standar deviasi 2,57, nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 81. Hasil pretest siswa disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pretest Siswa

Descriptives	Statistic
Mean	76,74

Median	76
Std. Devitation	2,57
Minimum	70
Maximum	81

Pada pertemuan pertama, siswa melakukan pretest. Setelah itu siswa menerima intervensi berupa media pembelajaran canva pada pertemuan 2 dan 3. Pada pertemuan terakhir atau pertemuan ke-4, siswa melakukan posttest. Berdasarkan hasil posttest, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa 85,71, median 86, standar deviasi 2,99, nilai terendah 81 dan nilai tertinggi 91. Hasil posttest siswa disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Posttest Siswa

Descriptives	**Statistic**
Mean	85,71
Median	86
Std. Devitation	2,99
Minimum	81
Maximum	91

Berdasarkan hasil pretest dan posttest diketahui bahwa peningkatan nilai rata-rata siswa mencapai 11,8%. Setelah nilai pretest dan posttest diperoleh, langkah berikutnya adalah uji prasyarat. Uji prasyarat dilakukan melalui uji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan uji normalitas, diketahui bahwa *Sig Shapiro Wilk* pada pretest dan posttest > 0,05. *Sig Shapiro Wilk* pada nilai pretes sebesar 0,142, sedangkan *Sig Shapiro Wilk* pada nilai posttest sebesar 0,058. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest siswa berdistribusi normal. hasil uji normalitas pretest dan posttest siswa disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Siswa

Tes	**Sig.**
Pretest	0,142
Posttest	0,058

Uji prasyarat berikutnya adalah uji homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas, diketahui bahwa *Sig Based on mean* pada pretest dan posttest > 0,05. *Sig Based on mean* sebesar 0,196. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest siswa berdistribusi homogen. Hasil uji homogenitas pretest dan posttest siswa disajikan pada tabel 7.

Table 7. Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Siswa

	Sig.
Based on mean	0,196

Setelah diketahui nilai pretest dan posttest berdistribusi normal dan homogen, langkah berikutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *canva* terhadap hasil menulis *pariwara*. Hal tersebut dapat dilihat melalui perbedaan rata-rata antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerima intervensi media pembelajaran *canva*. Uji hipotesis dilakukan melalui uji *paired sample t-test.* Berdasarkan uji tersebut diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut <0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata antara nilai pretest dan posttest pada siswa atau dapat dikatakan jika

media pembelajaran *canva* berpengaruh terhadap hasil menulis *pariwara* . Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Paired Differences	**Sig. (2-tailed)**
Pair 1 pretest-posttest	0,000

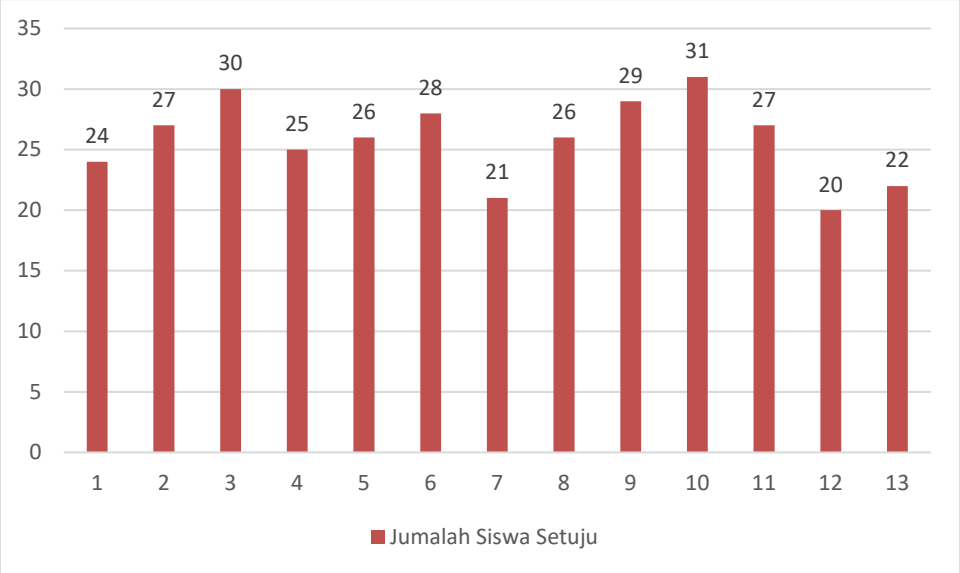
Setelah dilakukan uji *paired sample t-test,* langkah berikutnya adalah uji N-Gain. Berdasarkan uji N-Gain diketahui bahwa nilai N-Gain sebesar 0,8204 atau sebesar 82,04%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *canva* berkategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan hasil menulis teks *pariwara*. Hasil uji N-Gain disajikan pada tabel 9.

Table 9. Hasil Uji N-Gain

Descriptive statistics	**Mean**	**Mean Percent**
N-Gain	0,8204	82,04%

Setelah dilakukan posttest, peneliti membagikan angket persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *canva* yang terdiri dari 4 dimensi dengan 13 pernyataan. Pada dimensi perasaan senang 24 siswa menyatakan rajin mengikuti pembelajaran bahasa Jawa melalui pembelajaran canva, 27 siswa menyatakan tidak merasa bosan dan jenuh mengikuti pembelajaran bahasa Jawa melalui pembelajaran canva, 30 siswa menyatakan merasa ikhlas dan tidak ada rasa paksaan selama mengikuti pembelajaran bahasa Jawa melalui pembelajaran canva, 25 siswa menyatakan memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran canva, 26 siswa menyatakan jika guru memberi perhatian dan kesempatan ketika belum memahami materi pembelajaran, 28 siswa menyatakan jika guru memberikan perhatian dan kesempatan ketika belum memahami materi pembelajaran, 21 siswa menyatakan mengerjakan tugas yang dengan serius dan bertanggung jawab, 26 siswa menyatakan tertarik dan senang dengan mata pelajaran bahasa Jawa selama menggunakan media pembelajaran canva, 29 siswa menyatakan tertarik dengan mata pelajaran bahasa Jawa, 31 siswa menyatakan tertarik dengan bahan ajar dan media yang digunakan, 27 siswa menyatakan terlibat aktif dalam diskusi, 20 siswa menyatakan aktif bertanya mengenai materi pembelajaran, dan 22 siswa aktif dalam menjawab setiap pertanyaan dari guru.

Hasil angket disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram persepsi siswa terhadap penggunaan media *canva*

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai pretest siswa lebih rendah dibandingkan nilai posttest. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai rata-rata pretest siswa yang hanya mencapai 76,74 sedangkan nilai posttest siswa mencapai 85,71. Nilai tersebut menunjukan adanya peningkatan kemampuan menulis *pariwara* siswa setelah menggunakan media pembelajaran *canva*. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Ramadani et al. (2023) yang mengungkap jika media *canva* mampu meningkatkan hasil belajar menulis siswa. Selain itu, Septiarini et al., (2023) juga menemukan bahwa media pembelajaran *canva* mampu membuat peserta didik menjadi aktif dan memperoleh hasil belajar menulis yang baik. Hal tersebut menunjukan bahwa penggunaan *canva* jauh lebih baik daripada penggunaan model konvensional. Model konvensional yang selama ini diterapkan oleh guru belum mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena sifatnya yang kurang inovatif (Savitri & Meilana, 2022). Wardani & Zuhri (2022) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis teknologi melalui penggunaan *canva* lebih mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan penggunaan model pembelajaran konvensional yang sifatnya tradisional. Dengan demikian dapat disimpulkan jika media *canva* mampu meningkatkan hasil menulis *pariwara* siswa.

Saat mengerjakan soal pretest untuk membuat *pariwara* menggunakan *Canva*, sebagian besar siswa terlihat kebingungan. Beberapa dari mereka terlihat membaca instruksi secara berulang-ulang. Beberapa siswa juga terlihat ragu untuk menyusun kalimat dan kesulitan dalam menentukan diksi yang tepat. Sementara itu, fitur-fitur *canva* seperti template, font, atau tata letak desain juga kurang dikuasai oleh siswa. Siswa juga mengakui jika mereka sangat jarang menemui *pariwara* sehingga mereka tidak memiliki gambaran seperti apa *pariwara* yang baik dan benar. Hal tersebut membuat hasil menulis *pariwara* siswa menjadi kurang maksimal.

Setelah melakukan pretest, siswa menerima intervensi berupa media pembelajaran *canva* dari guru. Ketika guru mulai memperkenalkan media pembelajaran *Canva* suasana kelas langsung berubah menjadi lebih hidup. Siswa yang sebelumnya terlihat kurang semangat dan bingung, pada akhirnya mereka menunjukkan ekspresi penuh antusias. Fenomena tersebut serupa dengan temuan Mahardika et al., (2021) yang mengungkap jika pengenalan media *canva* mampu membuat siswa menjadi lebih aktif. Siswa dengan cepat membuka perangkat masing-masing, mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan guru dengan penuh semangat. Beberapa siswa tampak bereksperimen dengan berbagai elemen desain dengan memadukan gambar dan teks agar lebih menarik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Annissa & Wikarya (2022) yang menemukan bahwa media pembelajaran *canva* dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui fitur yang tersedia di dalamnya. Saat guru menunjukkan contoh *pariwara* yang menarik, terdengar kekaguman dari siswa yang semakin memotivasi mereka untuk menghasilkan *pariwara* yang baik. Seluruh siswa terlihat mencermati dan menganalisis secara mendalam contoh *pariwara* yang diberikan oleh guru.

Setelah menerima intervensi berupa media pembelajaran *canva*, siswa mengerjakan posttest. Siswa yang sebelumnya ragu-ragu kini mulai terlihat percaya diri dalam menuangkan ide-ide mereka ke dalam desain digital. Melalui kreativitasnya, siswa bebas memilih template yang diinginkan, mengatur warna yang menarik, serta menyusun kalimat persuasif berbahasa Jawa dengan lebih terstruktur dan komunikatif. Nadliroh et al., (2023) memandang jika media *canva* memudahkan peserta didik dalam menuangkan ide yang ada di pikirannya. Hal tersebut membuat peserta didik bebas berekspresi dan berkreasi sesuai keinginannya. Pada tahap posttest ini, nilai rata-rata siswa mencapai 85,71. Angka tersebut menunjukan bahwa nilai posttest siswa lebih tinggi daripada nilai pretest. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Sidiq et al., (2024) yang menunjukan jika hasil belajar menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *canva* mengalami perbedaan atau meningkat nilai rata-ratanya.

Setelah diperoleh nilai pretest dan posttest, nilai siswa dianalisis menggunakan SPSS untuk mengetahui pengaruh media *canva* terhadap hasil menulis *pariwara* siswa. Berdasarkan hasil

penelitian, diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut <0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *canva* berpengaruh terhadap hasil menulis *pariwara* siswa. Temuan tersebut senada dengan penelitian Huljannah & Hasnidar (2024) yang mengungkap jika media *canva* berpengaruh terhadap hasil menulis cerita fantasi siswa. Temuan Rahmawati & Ropiah (2024) juga menunjukan jika media *canva* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil menulis aksara Sunda. Selain itu, penelitian Sinaga et al., (2024) juga menunjukan bahwa media *canva* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa. Nilai N-Gain menunjukan 0,8204 atau 82,04% yang menunjukan jika media pembelajaran *canva* berkategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan hasil menulis teks *pariwara*. Hal senada ditemukan pada penelitian Shelly et al., (2023) yang mengungkap jika media sangat efektif dan berkategori tinggi untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Keefektifan media *canva* juga ditemukan pada penelitian Sulaeman et al., (2024) yang menunjukan jika media *canva* efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Penggunaan media *canva* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar menulis *pariwara* siswa. Media *canva* dinilai efektif dan berkategori tinggi terhadap pembelajaran menulis *pariwara*. Astuti & Muloyono (2022) berpendapat jika media *canva* dapat memberikan ide dan inspirasi kepada siswa untuk menulis serta memudahkan siswa menulis mengunakan desain yang menarik. Sejalan dengan hal tersebut, Azwaliza & Agustina (2024) berpendapat jika penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti media *canva* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam menulis. Ningrum & Hariani (2020) juga berpendapat jika pembelajaran berbasis teknologi melalui *canva* mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena sifatnya yang relevan dengan siswa saat ini. Walaupun demikian, masih terdapat kesalahan dalam *pariwara* yang dibuat siswa melalui *Canva* seperti kesalahan penulisan yang tidak sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Jawa. Masih banyak siswa yang salah dalam menerapkan penggunaan a *jejeg* dan a *miring, dh* dan d, serta *th* dan *t*. Misalkan, siswa masih banyak menuliskan kata teman dengan tulisan "*konco*" padahal yang benar adalah "*kanca*". Untuk mengatasi problematika tersebut, guru memberikan panduan dan daftar kosakata yang sesuai kaidah dalam bahasa Jawa untuk membantu siswa. Dengan latihan berulang dan umpan balik dari guru, siswa akan lebih mudah memahami serta menerapkan aturan penulisan yang tepat dalam pembuatan pariwara melalui canva.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva berpengaruh terhadap hasil menulis pariwara siswa SMAN 1 Nguter Kabupaten Sukoharjo. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 11,8% dari 76,74 menjadi 85,71. Media canva juga terbukti berkategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan hasil menulis teks pariwara. Hal tersebut dibuktikan dengan N-Gain sebesar 82,04 atau 82,04%.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru bahasa Jawa untuk menerapkan media pembelajaran canva pada pembelajaran pariwara. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan *Canva* dalam pembelajaran bahasa Jawa, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam melestarikan bahasa dan budaya Jawa, serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anas, M., & Jufri, M. (2023). The Effect Of *Canva* Learning Media On Results Students' Learning At Ma Hajaratul Akbar. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, *4*(1).

Annissa, & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media *Canva* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data*, *1*(2), 83–89. www.*canva*.com

Aprilianti, E. D., & Setyawan, B. W. (2024). *The Influence of Slang on The Javanese Language Manners of Young People in Jombang*. *24*(1), 49–60. https://doi.org/10.30996/parafrase.v24i1.5467

Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Astuti, Y. D., & Muloyono. (2022). *Pengaruh Media Canva Terhadap Keterampilan Menulis Surat Undangan Tidak Resmi Siswa Kelas V Sd Insan Mulya Kota Baru Driyorejo*. *9*(9). https://www.*canva*.com/desain.

Azwaliza, N., & Agustina, R. (2024). Improving Personal Letter Writing Skills Using *Canva* Media in Grade VII A Students of SMPN 1 Sebawi. *Jurnal Anufa*, *2*(2).

Baharuddin, I. (2020). Pembelajaran Bermakna Berbasis Daring Ditengah Pandemi Covid-19. *Journal of Islamic Education Management Oktober*, *5*(2), 79–88. https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/12/12591771/gebrakan-merdeka-

Djokowidodo, A. (2023). Pemanfaatan Teknik Pembelajaran Scaffolding dalam Peningkatan Kemampuan Berbahasa Jawa: Studi Kasus Pembelajaran Kemampuan Berbahasa Jawa oleh Mahasiswa Non-Jawa Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *6*(3).

Febrianti, R., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dhek Bung (Bedhek Tembung) Berbasis Website Di SMP Muhammadiyah III Ngadirejo. *PRASI Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya*, *18*(2), 2023. https://doi.org/10.23887/18i01.60488

Huljannah, M., & Hasnidar. (2024). The Influence of The *Canva* Application on the Ability to Write Fantasy Stories in Class VII Students of SMP Negeri 26 Medan School Year 2024/2025. *EduCurio Journal*, *3*(1).

Ibnu, M. (2020). *Penggunaan Visual Aids Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Peserta Didik Kelas X MIPA 1 Lintas Minat SMA Negeri 2 Semarang Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021*. *7*(1).

Insani, N. H., & Mulyana, M. (2019). Pengembangan kamus bahasa Jawa digital berbasis android. *LingTera*, *6*(1), 17–29. https://doi.org/10.21831/lt.v6i1.24435

Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *01*(01).

Johan, E. P. E., Rustam, & Sinaga, A. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di SMP Nasional Sariputra Jambi*. *11*(2). http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm

Kholiq, Y. N., Nurhayati, E., & Purwadi. (2024). Problematics of Learning Javanese Script And Alternative Solutions : A Literature Review. Journal of Innovation in Educational and Cultural Research, 5(4), 713–722. https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i4.2052

Kholiq, Y. N., Utami, M. R. S. B., & Fateah, N. (2024). Peningkatan Penguasaan Unggah-Ungguh Basa Melalui Metode Niteni, Niroke, Nambahi Berbantu Media Kartu. Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha, 11(2), 116–127. https://doi.org/10.23887/jpbb.v11i2.83814

Lawe, I. G. A. R., & Hidayat, D. (2020). Implementasi Prinsip Multimedia Learning Pada E-Book Interaktif "Popout! The Tale Of Peter Rabbit." *Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa Dan Media*, *1*(3), 210–217. http://dx.doi.org/00.00000/000000

Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, *9*(2), 229–238. https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314

Maghfirotun, K., & Robik, M. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Siswa Kelas V Melalui Pembiasaan Berbahasa. *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. https://doi.org/10.37850/ibtida

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring*. *4*(3), 2614–7947.

Nadliroh, A., Ripai, A., Mintarsih, Y., & Tengah, J. (2023). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Media *Canva* dalam Meningkatkan Kreativitas Membuat Iklan, Slogan, Poster Kelas VIII A SMP N 36 Semarang. *Karangtempel, Kec. Semarang Timur*, *35*(24).

Ningrum, A. K., & Hariani, S. (2020). Pengembangan Media Big Book Writing Untuk Keterampilan Menulis Ringkasan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, *8*.

Rahmatillah, R., Luthfi, A., & Fauziddin, M. (2018). Pengaruh Metode Bercerita terhadapt Kemampuan Menyimak pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, *1*(1).

Rahmawati, I., & Ropiah, O. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda. *LOKABASA*, *15*(1), 28–40. https://doi.org/10.17509/jlb.v15i1.69107

Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika*. *8*. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/

Ramadani, R., Jaya, W. S., & Juwantara, R. A. (2023). *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Karangan Di Kelas 3 SDN 2 Gedong Air Tahun Pelajaran 2023*. http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/743

Ratnawati, S. (2024). Penerapan Komunikasi bahasa jawa pada Anak Usia Dini. *Journal on Education*, *06*(03), 17164–17171.

Rohayati, Y., Nuryana, & Wijaya, A. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, *3*(2). https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy

Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7242–7249. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3457

Saza, M. F. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Canva For Education Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta*.

Septiarini, D. S., Heryadi, D., & Chandra, D. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi*. *3*.

Setyawan, V. A. (2023). Proyek Javhistografi untuk Mengembangkan Kreativitas dan Triliterasi Membuat Teks Deskriptif Kreatif Berbahasa Jawa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *7*(2), 437–456. https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.625

Shelly, S., Egok, A. S., & Kusnanto, R. A. B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD Negeri 48 Lubuklinggau. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, *6*(2), 2715–1913. https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.6955

Sidiq, R., Nurjanah, N., & Isnendes, C. R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Sunda Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya. *Salingka: Majalah Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, *1*.

Sinaga, A. S. B., Simaremare, J. A., & Sitorus, P. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Canva* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(2), 477–490. https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i2-11

Sulaeman, E., Permana, A., & Wuryani, W. (2024). Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Laporan Percobaan Berbantuan Aplikasi *Canva* Melalui Model Kooperatif Tipe Stad Pada Siswa Kelas Ix Smp Al-Tamimi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *7*.

Syarifudin, A. (2023). Jurnal Ilmiah Edukatif Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, *9*(2). http://ojs.iaisambas.ac.id/tarbiyah.islamic

Wardani, T. I., & Zuhri. (2022). Kemampuan Mendesain Leaflet Bisnis Menggunakan Software Aplikasi *Canva* Dengan Model Kooperatif Jigsaw Berbasis Weblog. *Majalah Lontar Universitas PGRI Semarang*, *34*(3), 2022.

Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*(03).