

Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan, Slogan dan Poster: Sebuah Studi pada Siswa Kelas VIII di SMP Kristen Lemoh

Irene Lingkhan Evangli Tular^{1*}, Uus Martinus Kamajaya Al Katuuk², Intama J. Polii³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Manado, Indonesia.

* Korespondensi: lingkhanevanglitarirene@gmail.com

Sejarah Artikel:

Dimasukkan: 14 April 2025

Derivisi: 14 Mei 2025

Diterima: 12 Agustus 2025

KATA KUNCI

Keterampilan Menulis,
Teks Pendek Fungsional,
Media Canva,
Bahasa Indonesia.

ABSTRAK

Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa, termasuk dalam keterampilan menulis teks iklan, slogan, dan poster. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan siswa dalam menulis teks iklan, slogan, dan poster dengan menggunakan media. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan di SMP Kristen Lemoh pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Sumber data adalah siswa kelas VIII sejumlah 15 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif berupa persentase, berdasarkan hasil karya siswa yang dinilai menggunakan rubrik penilaian komprehensif untuk mengetahui tingkat capaian keterampilan menulis mereka dalam teks iklan, slogan, dan poster melalui media Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Canva efektif dalam menunjang pembelajaran menulis, di mana 7 siswa (90%–100%) tergolong sangat mampu dan 8 siswa (80%–90%) tergolong mampu dalam menulis teks iklan, slogan, dan poster. Tidak ada siswa yang tergolong kurang mampu, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa memahami materi dan mampu mengaplikasikannya dengan baik. Secara umum, kemampuan siswa berada dalam kategori baik dengan rentang nilai 80%–89%. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis siswa.

KEYWORDS

Writing Skills,
Functional Short Text,
Canva Media,
Indonesian Language.

ABSTRACT

The use of digital media in learning can enhance students' conceptual understanding and creativity, including in writing advertisements, slogans, and posters. This study aims to describe students' skills in writing advertisement texts, slogans, and posters using media. This research is a quantitative descriptive study conducted at SMP Kristen Lemoh during the odd semester of the 2024/2025 academic year. The data source consisted of 15 eighth-grade students, with data collected through observation and documentation. Data analysis was carried out using descriptive statistical techniques in the form of percentages, based on students' work evaluated using a comprehensive assessment rubric to determine their writing proficiency in advertisement texts, slogans, and posters using Canva media. The results of the study indicate that Canva is effective in supporting writing instruction, with 7 students (90%–100%) categorized as highly proficient and 8 students (80%–90%) categorized as proficient in writing advertisement texts, slogans, and posters. No students were classified as less proficient, indicating that all students understood the material and were able to apply it well. In general, students' abilities fell into the good category, with scores ranging from 80% to 89%. This study shows that the use of Canva can serve as an effective alternative learning medium to enhance students' creativity and writing skills.



PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam pendidikan, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menulis tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan akademik, tetapi juga sebagai sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan gagasan mereka (Pabur et al., 2024). Salah satu bentuk teks yang memiliki peran penting adalah teks persuasif, seperti teks iklan, slogan, dan poster, yang dirancang untuk menarik perhatian audiens serta menyampaikan pesan secara efektif, sehingga memerlukan keterampilan khusus seperti kreativitas dan pemahaman visual (Nurhadi et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menulis harus dilakukan secara sistematis agar siswa mampu menghasilkan teks yang komunikatif dan menarik. Dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada Capaian Pembelajaran Fase D (kelas VII–IX), keterampilan menulis ditekankan sebagai bagian integral dari penguatan kompetensi literasi siswa, di mana peserta didik diharapkan mampu menulis berbagai jenis teks, termasuk teks fungsional pendek, dengan memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, dan tujuan komunikatifnya. Siswa juga diarahkan untuk mengembangkan gagasan secara logis dan sistematis, menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks, serta memperhatikan aspek visual saat menulis teks multimodal seperti poster dan iklan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kemdikbudristek (2022) yang menekankan bahwa pembelajaran menulis dalam Kurikulum Merdeka harus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan menyusun teks yang efektif dan komunikatif.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menulis menjadi semakin relevan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital, seperti Canva dan Google Classroom, dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan (Hasanah & Saleh, 2024). Pendekatan pembelajaran yang inovatif, seperti *Discovery Learning*, juga terbukti efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan konstruktif (Nasution, 2020). Dengan perpaduan antara metode tradisional dan teknologi modern, siswa tidak hanya memahami teknik dasar menulis, tetapi juga terlatih untuk beradaptasi dengan kebutuhan komunikasi di dunia digital yang semakin berkembang (Himmah et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi teknologi dan pendekatan pembelajaran inovatif menjadi kunci penting dalam meningkatkan kualitas keterampilan menulis siswa di abad ke-21.

Pembelajaran menulis teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP memiliki peran strategis dalam melatih siswa menyampaikan pesan secara singkat, jelas, dan menarik, sesuai dengan fungsi utama teks-teks tersebut sebagai alat komunikasi persuasif. Teks iklan, slogan, dan poster menuntut kemampuan berpikir kritis, pemilihan diki yang tepat, serta pemahaman terhadap unsur visual yang mendukung pesan tertulis. Meskipun berbagai metode telah diterapkan dalam pembelajaran, banyak siswa masih mengalami kendala, seperti kurangnya minat, motivasi, serta kesulitan dalam mengembangkan ide dan memilih kata-kata efektif (Mutmainnah, 2020). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran menulis teks-teks persuasif ini sangat relevan dengan Capaian Pembelajaran Fase D, yang mencakup kelas VII hingga IX, di mana peserta didik diharapkan mampu menulis berbagai teks multimodal yang kontekstual, termasuk teks iklan, slogan, dan poster, dengan memperhatikan struktur teks, pilihan kata, tujuan komunikatif, serta penggunaan unsur visual dan desain yang mendukung isi pesan (Kemdikbudristek, 2022). Selain itu, siswa juga dituntut untuk menyesuaikan tulisan dengan audiens dan konteks sosial budaya, serta menunjukkan kreativitas dalam menyampaikan pesan secara menarik dan efektif. Dengan demikian, penguasaan teks iklan, slogan, dan poster merupakan bentuk konkret implementasi Capaian Pembelajaran Fase D yang tidak hanya menekankan aspek kebahasaan, tetapi juga mengembangkan karakter serta kemampuan komunikasi siswa dalam kehidupan nyata.

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Kristen Lemoh menunjukkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran menulis teks iklan, slogan, dan poster dapat dilihat dari tiga perspektif utama, yaitu guru, siswa, dan proses pembelajaran. Dari sisi guru, tantangan yang dihadapi terletak pada keterbatasan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, dengan kecenderungan menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis yang tidak memanfaatkan media interaktif. Hal ini mengakibatkan materi yang disampaikan kurang menarik dan tidak mampu merangsang kreativitas siswa. Dari perspektif siswa, banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasif, serta merasa kurang percaya diri dalam menyusun pesan yang tepat dan menarik. Selain itu, rendahnya motivasi belajar juga menjadi hambatan signifikan, karena siswa takut salah dalam memilih kata atau menyusun pesan. Dari sudut pandang proses pembelajaran, kurangnya integrasi media digital dengan materi pelajaran menjadi penyebab rendahnya keterlibatan siswa, karena pembelajaran masih berlangsung monoton tanpa

permanfaatan teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Oleh karena itu, permasalahan ini bersifat kompleks dan saling terkait, sehingga solusi yang ditawarkan harus mencakup peningkatan kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran berbasis media digital, penguatan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih personal dan kontekstual, serta transformasi proses pembelajaran agar lebih interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran menulis teks iklan, slogan, dan poster, berbagai pendekatan inovatif telah direkomendasikan. Penggunaan media visual, seperti poster digital dan film, terbukti dapat meningkatkan minat siswa dalam menulis (Pasaribu et al., 2024). Selain itu, metode pembelajaran berbasis kolaborasi, seperti *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), dapat merangsang partisipasi aktif siswa dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menyusun teks secara efektif (Zidni, 2020). Teknik lain yang juga efektif adalah *mind mapping*, yang membantu siswa mengorganisir ide sebelum menulis sehingga kualitas tulisan mereka meningkat (Yusrumaida, 2021). Dalam hal ini, menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung sangat penting bagi guru untuk membangun kepercayaan diri siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam menulis (Wati et al., 2023). Selain itu, penggunaan media digital seperti aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis terbukti memberikan manfaat signifikan. Canva sebagai platform desain grafis berbasis digital memungkinkan siswa untuk mengembangkan materi visual dengan lebih mudah dan menarik, serta membantu memperkaya tampilan teks sekaligus memperkuat pesan yang ingin disampaikan (Arifah et al., 2024). Penggunaan Canva juga melatih keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa dalam menyusun teks persuasif dan komunikatif, menjadikannya alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis di sekolah menengah pertama.

Namun, tantangan dalam penerapan media digital ini tetap ada, terutama dalam hal literasi digital siswa. Mereka tidak hanya perlu memahami cara menggunakan aplikasi, tetapi juga bagaimana mengoptimalkan elemen visual untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan (Naufal, 2021). Oleh karena itu, guru perlu memberikan pelatihan dan bimbingan agar siswa dapat memanfaatkan alat ini secara efektif dalam pembelajaran mereka. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide mereka secara tertulis, karena mereka dapat berlatih dalam lingkungan yang bebas tekanan (Andhika & Wahono, 2024). Dengan pendekatan yang tepat, integrasi teknologi seperti Canva dalam pembelajaran menulis dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa di era digital.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran menulis telah mendapat perhatian signifikan dalam penelitian pendidikan, karena berbagai studi menunjukkan dampak positifnya terhadap keterampilan menulis siswa. Penelitian oleh Ulfah et al. (2023) menemukan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis tidak hanya memperbaiki keterampilan menulis, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan inovatif. Penemuan ini sejalan dengan penelitian lain yang menegaskan bahwa teknologi dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, memungkinkan mereka untuk mendalami dan mengeksplorasi ide-ide mereka dengan lebih baik. Dengan adanya teknologi, siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk tulisan, mendapatkan umpan balik secara cepat, serta merevisi dan menyempurnakan karya mereka dengan lebih mudah. Selain itu, penelitian oleh Karuniawati et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva dalam pembelajaran menulis membantu siswa memahami unsur visual dan verbal lebih baik. Aplikasi ini memungkinkan siswa menciptakan teks yang menarik dan komunikatif dengan memanfaatkan berbagai fitur desain, yang mendukung inovasi dalam penulisan teks iklan, slogan, dan poster. Namun, tantangan dalam penerapan teknologi ini tetap ada, seperti keterbatasan akses perangkat digital dan rendahnya literasi teknologi pada sebagian siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memberikan pelatihan dan dukungan yang tepat agar siswa dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian terkait pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis teks iklan, slogan, dan poster. Sebagian besar penelitian lebih banyak membahas aspek desain visual, tetapi belum banyak yang mengkaji bagaimana media ini dapat membantu siswa memahami struktur dan isi teks secara lebih mendalam, khususnya di sekolah menengah pertama dengan keterbatasan akses teknologi seperti yang ada di SMP Kristen Lemoh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan yang ada dengan mengeksplorasi efektivitas penggunaan media Canva dalam pembelajaran menulis teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP Kristen Lemoh. Penelitian ini akan menyoroti bagaimana Canva dapat digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan kreativitas siswa, mengatasi kesulitan mereka dalam menyusun teks yang menarik, serta membantu mereka memahami bagaimana teks dan elemen

visual dapat digabungkan untuk menciptakan pesan yang lebih persuasif dan komunikatif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik studi kasus untuk mendeskripsikan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster melalui penggunaan media Canva. Metode yang digunakan meliputi tes menulis yang diberikan kepada siswa, diikuti dengan dokumentasi hasil karya mereka. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa persentase, untuk mengetahui tingkat capaian keterampilan menulis siswa berdasarkan kriteria tertentu. Pendekatan kuantitatif dipilih karena dapat memberikan gambaran objektif mengenai capaian belajar siswa dalam menulis teks fungsional pendek yang bersifat persuasif, sekaligus mengukur efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SMP Kristen Lemoh, Kabupaten Minahasa, pada bulan Oktober 2025 dengan durasi dua minggu. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Pemilihan lokasi dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor, yaitu belum adanya penelitian serupa di sekolah tersebut, jumlah populasi siswa yang representatif untuk dianalisis, serta lingkungan sekolah yang mendukung pelaksanaan penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, yang mencatat perilaku siswa selama pembelajaran menggunakan media Canva, serta dokumentasi hasil karya siswa yang digunakan untuk menilai kreativitas dan kualitas teks yang dihasilkan. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penerapan media digital dalam pembelajaran menulis di tingkat SMP.

Dalam penelitian ini, siswa diminta untuk membuat tiga jenis teks pendek fungsional, yaitu teks iklan, slogan, dan poster, menggunakan media Canva sebagai sarana kreatif. Ketiga jenis teks tersebut disusun secara individu oleh setiap siswa dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran, dengan tujuan mengevaluasi kemampuan menulis persuasif secara komprehensif yang mencakup unsur verbal dan visual. Untuk menilai hasil karya siswa, digunakan satu jenis rubrik penilaian yang sama untuk ketiga jenis teks agar tercipta konsistensi dan objektivitas dalam evaluasi.

Rubrik penilaian mencakup lima aspek utama. Pertama, aspek kreativitas yang menilai originalitas ide, keberanian dalam mengekspresikan gagasan, serta daya tarik pesan yang disampaikan. Kedua, keefektifan desain yang mengukur sejauh mana desain visual mendukung penyampaian pesan dan mampu menarik perhatian audiens. Ketiga, penggunaan elemen desain yang menilai pemanfaatan fitur-fitur Canva, seperti warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak secara tepat dan harmonis. Keempat, ketepatan isi slogan, iklan, dan poster yang menilai kesesuaian konten dengan karakteristik serta tujuan dari masing-masing jenis teks. Kelima, aspek keseluruhan yang melihat integrasi antara isi dan desain dalam menyampaikan pesan secara efektif dan menarik.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Teks Pendek Fungsional (Iklan, Slogan dan Poster)

No	Aspek Penilaian	Kriteria Jawaban	Rentang Nilai
1	Kreativitas	Siswa menunjukkan kreativitas luar biasa dalam membuat teks iklan, slogan, dan poster. Ide yang disampaikan sangat original, segar, dan tidak biasa. Pemilihan elemen visual sangat unik dan menguatkan pesan yang ingin disampaikan.	21-25
		Siswa mampu menghasilkan ide yang baik dan cukup menarik, meskipun belum sepenuhnya original. Elemen visual mendukung pesan secara umum, tetapi belum sepenuhnya menunjukkan eksplorasi kreatif yang mendalam.	15-20
		Ide yang ditampilkan cenderung umum dan kurang inovatif. Kreativitas masih terbatas dan penggunaan elemen visual belum efektif memperkuat pesan.	9-15
		Siswa tampak kesulitan dalam menggali ide yang unik atau menarik. Penggunaan elemen visual sangat terbatas, bahkan mengganggu atau tidak mendukung isi pesan.	1-8
2	Keefektifan Desain	Desain sangat efektif dalam menyampaikan pesan. Komposisi warna, font, tata letak, dan gambar digunakan secara tepat untuk menarik perhatian dan memperjelas makna. Audiens dengan mudah memahami isi dari karya yang dibuat.	21-25

		Desain cukup efektif. Beberapa elemen (misalnya warna atau font) telah digunakan dengan baik, namun masih ada ruang untuk peningkatan agar pesan lebih kuat dan menarik.	15-20
		Desain menunjukkan adanya usaha, tetapi beberapa elemen tampak kurang harmonis atau mengganggu kejelasan pesan. Tata letak atau pemilihan font belum mendukung efektivitas komunikasi secara maksimal.	9-15
		Desain sangat lemah dalam menyampaikan pesan. Pemilihan elemen tampak sembarangan atau tidak sinkron, sehingga audiens kesulitan menangkap maksud dari karya tersebut.	1-8
3	Penggunaan Elemen Desain	Elemen desain seperti gambar, warna, ikon, dan font digunakan dengan pertimbangan matang dan sangat mendukung isi pesan. Setiap elemen tampil selaras dan memperkaya komunikasi visual secara menyeluruhan.	21-25
		Sebagian besar elemen desain digunakan dengan baik, meskipun ada beberapa yang bisa lebih sesuai atau lebih tajam dalam menyampaikan pesan. Penataan masih cukup efektif.	15-20
		Elemen desain dipakai secara seadanya atau tampak dipaksakan. Tidak semuanya mendukung pesan dengan optimal, dan kesan visualnya terasa kurang terstruktur.	9-15
		Elemen desain tampak digunakan tanpa pertimbangan yang cukup. Ada yang tidak relevan atau bahkan mengganggu pemahaman pesan secara keseluruhan.	1-8
4	Ketepatan slogan, iklan dan poster	Isi teks sangat tepat sasaran, menyentuh audiens secara langsung, dan sesuai dengan konteks yang diinginkan. Pilihan kata dan gaya bahasa menarik, komunikatif, dan efektif dalam menyampaikan pesan.	21-25
		Pesan yang disampaikan cukup relevan dan dapat dipahami oleh audiens, namun beberapa bagian bisa lebih diperjelas atau dipertajam agar lebih tepat sasaran.	15-20
		Beberapa bagian isi kurang jelas atau kurang sesuai dengan audiens yang dituju. Struktur pesan bisa membingungkan atau tidak menunjukkan maksud dengan kuat.	9-15
		Pesan tidak tepat sasaran, membingungkan, atau tidak sesuai dengan konteks. Sulit dipahami dan tidak menarik minat audiens.	1-8
5	Keseluruhan	Produk akhir sangat menarik, komunikatif, dan menunjukkan integrasi sempurna antara ide, desain, dan pesan. Karya tampak profesional dan efektif dari segi visual maupun isi.	21-25
		Karya sudah cukup baik dan komunikatif, namun masih ada beberapa bagian yang bisa ditingkatkan agar hasil akhir lebih menarik dan kuat secara visual maupun pesan.	15-20
		Produk menunjukkan usaha yang baik, tetapi belum padu secara keseluruhan. Elemen-elemen terasa belum menyatu dan penyampaian pesan masih bisa diperjelas.	9-15
		Hasil akhir kurang menarik, kurang menyatu antara isi dan desain, serta tidak mampu menyampaikan pesan dengan jelas kepada audiens.	1-8

Analisis data dalam penelitian ini difokuskan pada dua sumber utama, yaitu observasi dan tes, untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas pembelajaran menulis menggunakan media Canva. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif guna mendeskripsikan perilaku, aktivitas, dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang kemudian disusun dan diinterpretasikan untuk mengidentifikasi pola-pola atau kecenderungan tertentu yang muncul. Sementara itu, data hasil tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel, yang mencakup perhitungan rata-rata, persentase, dan distribusi nilai guna mengevaluasi capaian keterampilan menulis siswa. Hasil tes kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori-kategori, seperti "Sangat Mampu", "Mampu", "Cukup Mampu", dan "Kurang Mampu", berdasarkan rentang nilai yang telah ditentukan sebelumnya. Kombinasi kedua teknik analisis ini memungkinkan peneliti untuk menilai efektivitas pembelajaran secara komprehensif, baik dari segi proses melalui observasi, maupun dari segi hasil akhir melalui evaluasi tertulis.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Pencapaian Responden (TCR)

No	Percentase Pencapaian	Kriteria
1	85%-100%	Sangat Baik
2	66%-84%	Baik
3	51%-65%	Cukup
4	36%-50%	Kurang Baik
5	0%-35%	Tidak Baik

HASIL PENELITIAN

Penggunaan Canva untuk Pembelajaran Menulis Teks Iklan, Slogan dan Poster

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran menulis teks iklan, slogan, dan poster di kelas VIII SMP Kristen Lemoh memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan menulis siswa. Canva terbukti menjadi alat bantu yang efektif dalam menyalurkan ide-ide kreatif siswa, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur, fungsi, dan unsur-unsur visual dalam teks persuasif. Penggunaan Canva tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, yang relevan dengan tuntutan abad ke-21. Siswa lebih mudah memahami bagaimana menggabungkan elemen verbal dan visual secara harmonis untuk menyampaikan pesan yang persuasif, sehingga hasil karya mereka menjadi lebih komunikatif dan bermakna.

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung melalui tahapan yang terstruktur, dimulai dari pengenalan materi dan media, penugasan menulis, proses kreatif, desain, presentasi, hingga refleksi. Guru terlebih dahulu menjelaskan pentingnya iklan, slogan, dan poster dalam kehidupan sehari-hari dengan memberikan contoh dari berbagai media, seperti televisi, media sosial, dan papan reklame, agar siswa memahami konteks dan dampaknya terhadap khalayak. Kemudian, siswa diberikan pelatihan dasar dalam menggunakan Canva, termasuk pembuatan akun, pemilihan template, serta cara mengatur teks dan elemen visual. Tugas menulis disesuaikan dengan minat siswa melalui pemilihan tema-tema relevan seperti kesehatan, pendidikan, dan lingkungan, untuk memicu motivasi belajar. Dalam proses kreatif, siswa merancang ide secara mandiri atau berkelompok, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan mendorong eksplorasi ide. Tahap desain dilanjutkan dengan penerapan prinsip visual, dan diakhiri dengan presentasi hasil serta diskusi kelas, yang memungkinkan siswa merefleksikan proses dan menerima umpan balik yang membangun.



Gambar 1. Contoh Teks Iklan



Gambar 2. Contoh Teks Poster



Gambar 3. Contoh Teks Slogan

Tahap akhir pembelajaran berupa refleksi dilakukan melalui pengisian lembar kerja yang memuat pertanyaan-pertanyaan terkait pengalaman belajar, tantangan yang dihadapi, serta strategi atau solusi yang ditemukan selama proses pembuatan teks iklan, slogan, dan poster. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mendorong siswa mengevaluasi proses berpikir dan belajar mereka secara mandiri, serta mengenali kekuatan dan area yang perlu diperbaiki dalam keterampilan menulis dan desain.

Seluruh rangkaian pembelajaran dievaluasi menggunakan rubrik penilaian yang sama untuk ketiga jenis teks, dengan lima aspek utama: kreativitas, keefektifan desain, penggunaan elemen desain, ketepatan isi, dan kualitas keseluruhan. Setiap aspek dinilai dalam rentang skor tertentu, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori "Sangat Mampu", "Mampu", "Cukup Mampu", dan "Kurang Mampu", guna memberikan gambaran objektif terhadap capaian siswa. Pendekatan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti Canva dalam pembelajaran menulis tidak hanya mampu meningkatkan

keterampilan persuasif siswa secara verbal dan visual, tetapi juga membentuk proses belajar yang reflektif, kreatif, dan relevan dengan tantangan abad ke-21.

Hasil Tes Menulis Teks Iklan, Poster dan Slogan

Berikut ini disajikan data hasil pembelajaran menulis teks iklan, slogan, dan poster yang dilakukan oleh siswa kelas VIII menggunakan media Canva. Penilaian dilakukan berdasarkan lima aspek utama, yaitu kreativitas, keefektifan desain, penggunaan elemen desain, ketepatan isi, dan kualitas keseluruhan karya. Tabel berikut merangkum skor masing-masing siswa, total nilai yang diperoleh, serta kategori kemampuan berdasarkan klasifikasi penilaian.

Tabel 4. Hasil Pembelajaran menulis teks iklan, slogan, dan poster menggunakan media Canva.

No	Siswa	Aspek Penilaian Skor					Total	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	S1	20	18	15	15	18	86	Cukup Mampu
2	S2	20	15	14	15	16	80	Mampu
3	S3	20	17	15	15	18	85	Cukup Mampu
4	S4	25	20	15	18	19	97	Mampu
5	S5	23	19	15	17	18	92	Mampu
6	S6	25	19	15	17	19	95	Cukup Mampu
7	S7	25	20	15	19	20	99	Cukup Mampu
8	S8	25	20	14	18	19	96	Cukup Mampu
9	S9	20	15	14	15	16	80	Cukup Mampu
10	S10	20	18	15	15	18	86	Mampu
11	S11	23	19	15	17	18	92	Cukup Mampu
12	S12	22	16	13	17	18	86	Cukup Mampu
13	S13	21	15	13	15	17	81	Mampu
14	S14	22	15	14	15	16	82	Mampu
15	S15	25	19	14	19	19	96	Mampu
Jumlah Data Nilai		336	265	216	247	269	1333	
Ketercapaian		89,6	88,3	96	82,3	89,6	88,86	

Berdasarkan hasil analisis data dari tabel penilaian, terlihat adanya variasi capaian siswa pada lima aspek utama dalam pembelajaran menulis teks iklan, slogan, dan poster menggunakan media Canva. Variasi ini penting untuk dievaluasi sebagai bagian dari refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dari kelima aspek yang dinilai, aspek pertama (yang diasumsikan berkaitan dengan tahap awal seperti perencanaan desain atau pemilihan tema) memperoleh skor ketercapaian tertinggi sebesar 89,6. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kesiapan awal yang baik dalam memulai proyek desain mereka, kemungkinan karena mereka sudah familiar dengan antarmuka Canva atau mendapat arahan yang jelas dari guru saat memulai tugas.

Selanjutnya, aspek kelima yang diduga menilai kualitas keseluruhan hasil karya, juga memperoleh skor tinggi dengan ketercapaian 89,6. Ini mencerminkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pesan secara menyeluruh melalui kombinasi elemen verbal dan visual yang tepat. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menata desain yang menarik, tetapi juga harus mampu mengomunikasikan ide secara efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media Canva berhasil membantu siswa mengintegrasikan kemampuan berpikir kritis dan estetika visual secara seimbang, yang menjadi poin penting dalam pembelajaran berbasis media digital.

Meskipun begitu, aspek keempat yang diperkirakan mengukur kreativitas dalam penyajian desain memperoleh skor ketercapaian 82,3, yang menunjukkan masih adanya tantangan. Siswa tampaknya mampu menggunakan fitur dasar Canva, namun belum sepenuhnya mengeksplorasi sisi orisinalitas atau inovasi dalam desain mereka. Hal ini dapat terjadi karena minimnya dorongan untuk berpikir di luar kebiasaan atau kurangnya stimulus visual yang inspiratif selama pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan untuk menambahkan lebih banyak contoh kreatif dan strategi eksploratif agar siswa lebih terdorong dalam menampilkan ide-ide yang unik dan segar.

Sementara itu, aspek kedua yang berkaitan dengan penggunaan elemen visual seperti warna, tipografi, dan ilustrasi, memperoleh ketercapaian 88,3 yang masih tergolong tinggi. Ini menunjukkan bahwa siswa telah memahami prinsip dasar estetika dalam desain, namun perlu pendalaman lebih lanjut untuk menjadikan desain mereka tidak hanya fungsional, tetapi juga menarik secara visual. Aspek

ketiga—yang justru memiliki skor ketercapaian terendah sebesar 82,0—diduga berkaitan dengan konsistensi tata letak dan format. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam menata elemen desain secara harmonis. Berdasarkan temuan ini, guru dapat memfokuskan perbaikan pembelajaran pada aspek teknis seperti layout dan konsistensi visual dengan memberi latihan-latihan terarah serta umpan balik rinci untuk meningkatkan hasil karya siswa secara menyeluruh.

PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Kristen Lemoh dalam menulis teks iklan, slogan, dan poster menunjukkan peningkatan signifikan setelah penerapan media Canva dalam pembelajaran. Sebagai platform desain grafis yang interaktif, Canva memberikan tampilan visual yang menarik dan fitur yang memudahkan siswa dalam mengembangkan ide mereka. Dengan berbagai pilihan template, kombinasi warna, serta elemen grafis variatif, siswa tidak hanya belajar menulis tetapi juga mengasah kreativitas mereka dalam menyusun teks dan elemen visual secara harmonis. Hal ini selaras dengan penelitian Nurcahyanti dan Tirtoni (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual berkontribusi besar terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Interpretasi dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mampu menguasai penggunaan Canva dengan baik, yang tercermin dari hasil penilaian yang menunjukkan tidak adanya siswa dalam kategori “cukup mampu” atau “kurang mampu”. Ini mengindikasikan bahwa media digital seperti Canva memberikan dampak yang signifikan terhadap pembelajaran menulis teks promosi, baik dari segi teknis desain maupun penguatan pesan. Namun demikian, meskipun kreativitas siswa meningkat, masih terdapat kelemahan dalam pemanfaatan elemen-elemen desain grafis seperti keseimbangan, kontras, dan tipografi. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap prinsip dasar desain grafis masih belum optimal, sehingga kualitas visual dari hasil karya belum sepenuhnya maksimal. Kelemahan lainnya dalam penelitian ini terletak pada ruang lingkup subjek yang terbatas hanya pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasil temuan ini belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, belum adanya pembandingan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional menjadikan pengukuran efektivitas Canva kurang komprehensif.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi. Pertama, perlu adanya integrasi antara teori desain grafis dan praktik langsung dalam pembelajaran agar siswa tidak hanya mampu menggunakan Canva secara teknis, tetapi juga memahami prinsip estetikanya. Pelatihan desain yang lebih terstruktur dapat membantu siswa memperkuat kompetensi mereka dalam menciptakan karya yang tidak hanya kreatif, tetapi juga sesuai dengan kaidah visual yang baik. Kedua, untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan responden dan membandingkan penggunaan Canva dengan metode pembelajaran lain agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas media ini. Ketiga, penting juga untuk mengeksplorasi aspek kolaboratif dalam pembelajaran berbasis Canva, mengingat fitur *real-time collaboration* pada platform ini berpotensi mendorong pembelajaran berbasis proyek dan kerja sama tim yang lebih aktif dan bermakna.

Selain mendukung kreativitas, penggunaan Canva juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut penelitian oleh Nurcahyanti dan Tirtoni (2023), media audiovisual dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, khususnya dalam keterampilan menulis. Indikasi ini diperkuat oleh studi Yusrumaida (2021), yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis kreativitas dan pengorganisasian ide, seperti *mind mapping*, memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Meskipun berbeda dalam format, prinsip dasarnya tetap sama—menggunakan alat bantu visual yang efektif untuk memperkuat pemahaman siswa tentang penulisan teks promosi. Dengan demikian, Canva tidak hanya menjadi media pembelajaran yang mendukung keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual dalam menyusun pesan yang persuasif dan menarik.

Lebih jauh, penelitian yang dilakukan oleh Putra et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Canva, dengan fitur yang mempermudah akses ke berbagai elemen desain, memungkinkan siswa memahami pentingnya daya tarik visual dan kejelasan pesan dalam teks promosi. Fitur *drag-and-drop* yang intuitif membuat proses desain menjadi lebih fleksibel, sehingga siswa dapat mengeksplorasi berbagai teknik komunikasi secara inovatif. Ini sejalan dengan temuan Ulfah et al. (2023) bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif siswa. Oleh karena itu, peralihan dari metode tradisional ke pemanfaatan media digital seperti Canva bukan hanya modernisasi dalam pembelajaran, tetapi juga langkah strategis untuk meningkatkan keterampilan menulis dan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran menggunakan media Canva terbukti lebih praktis dibandingkan dengan metode konvensional dalam konteks pendidikan. Dengan Canva, siswa dapat langsung menerapkan pemahaman mereka dalam bentuk desain konkret, yang menyederhanakan proses belajar dan memungkinkan mereka untuk lebih bebas berkreasi (Mena-Guacas et al., 2023). Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur interaktif seperti *template* siap pakai, kombinasi warna, dan elemen grafis yang beragam. Ketersediaan alat ini mendukung siswa dalam memahami konsep dasar teks promosi dengan lebih baik, menjadikan pembelajaran lebih mudah dan menarik (Alismail et al., 2022). Dengan pendekatan yang lebih visual dan aplikatif, Canva mempermudah siswa dalam memahami struktur dan tujuan dari teks iklan, slogan, serta poster.

Selain kemudahan dalam desain, aksesibilitas Canva melalui berbagai perangkat juga menjadi keunggulan tersendiri, memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja. Hal ini sejalan dengan hasil studi oleh Alismail et al. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa secara signifikan. Dengan fitur berbasis *cloud*, siswa dapat mengakses proyek mereka kapan saja tanpa terbatas oleh lokasi atau perangkat tertentu. Lebih lanjut, aplikasi ini juga mendukung kerja sama tim secara daring, memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi ide dan berdiskusi secara interaktif (Gopinathan et al., 2022). Dengan demikian, Canva tidak hanya mempermudah proses pembelajaran individual, tetapi juga mendorong kolaborasi yang lebih dinamis dalam kelas.

Fitur kolaborasi daring yang tersedia dalam Canva semakin meningkatkan interaksi antara siswa, yang sangat relevan di era digital saat ini. Penelitian oleh Gopinathan et al. (2022) mengungkap bahwa kegiatan kolaboratif berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan bermakna. Selain itu, Zeng (2023) menemukan bahwa kolaborasi digital tidak hanya mempercepat proses belajar tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk lebih eksploratif dalam berkarya. Dengan adanya media ini, siswa merasa memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka dalam lingkungan yang mendukung, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan keterampilan menulis mereka, khususnya dalam menciptakan teks promosi yang lebih kreatif dan efektif (Karuniawati et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan data penilaian terhadap lima aspek penggunaan media Canva, terlihat bahwa capaian siswa bervariasi. Aspek dengan skor tertinggi adalah aspek pertama (22,4), yang menunjukkan penguasaan yang baik dalam perencanaan desain. Aspek kedua (17,67) dan aspek kelima (17,93) juga mencerminkan pemahaman yang cukup terhadap elemen visual dan penyusunan pesan. Sementara itu, aspek keempat (16,47) menyoroti perlunya peningkatan kreativitas siswa, dan aspek ketiga (14,4) menjadi perhatian utama karena menunjukkan rendahnya kemampuan dalam menjaga konsistensi tata letak dan format. Secara umum, siswa tergolong dalam kategori "mampu" dengan ketercapaian sebesar 89%. Penggunaan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks promosi, seperti iklan, slogan, dan poster, melalui pendekatan visual dan interaktif. Canva tidak hanya mendukung pengembangan kreativitas, tetapi juga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, masih ditemukan kelemahan dalam penguasaan prinsip desain grafis, khususnya dalam hal keseimbangan dan tipografi. Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan yang masih sempit dan belum adanya perbandingan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, disarankan agar pembelajaran ke depan mengintegrasikan teori desain grafis dengan praktik langsung, memperluas cakupan penelitian, serta mengeksplorasi fitur kolaboratif yang tersedia di Canva agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan tulisan ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

KONFLIK KEPENTINGAN

Pada penelitian ini para peneliti menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan baik secara finansial atau non finansial.

REFERENSI

- Alismaiel, O. A., Cifuentes-Faura, J., & Al-Rahmi, W. M. (2022). Social Media Technologies Used for Education: An Empirical Study on TAM Model During the COVID-19 Pandemic. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.882831>
- Andhika, D., & Wahono, S. S. (2024). Utilizing Capcut to Foster Creative Writing Skills in Efl Students: A Digital Media Approach. *English Review Journal of English Education*, 12(2), 629–640. <https://doi.org/10.25134/erjee.v12i2.9808>
- Arifah, M., Subrata, H., & Istiq'faroh, N. (2024). Analysis of Using Canva Media to Enhance Poetry Writing Skills in Elementary School. *Edunesia Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 1622–1636. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i3.1067>
- Cahya, L., Belinda, C. R., Triprasojo, L. D., Margareth, K. N., & Tantra, V. V. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Di Tengah Pandemi Covid-19 Pada Pondok Asuh Harapan Yogyakarta. *Jurnal Atma Inovasia*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24002/jai.v3i1.5997>
- Darmanto, S., Darmawan, D., & Bukirom, B. (2021). Pelatihan Kecakapan Hidup Siswa PKBM Bangun Bangsa Kota Semarang Berbasis It-Preneurship. *Jpm17 Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 18–23. <https://doi.org/10.30996/jpm17.v6i1.5140>
- Gopinathan, S., Kaur, A. H., Veeraya, S., & Raman, M. (2022). The Role of Digital Collaboration in Student Engagement Towards Enhancing Student Participation During COVID-19. *Sustainability*, 14(11), 6844. <https://doi.org/10.3390/su14116844>
- Hasanah, U., & Saleh, M. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif Teks Editorial Bahasa Indonesia. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1446–1452. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.980>
- Himmah, U., Yusuf, M., & Drajati, N. A. (2024). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Multimodal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Berita. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1241–1248. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3342>
- Karuniawati, D., Azizah, I., & Fujiastuti, A. (2023). Pemanfaatan Media Canva pada Materi Iklan, Slogan dan Poster Untuk Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Prambanan. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 3(1), 227–234.
- Mena-Guacas, A. F., Meza-Morales, J. A., Fernández, E., & Meneses, E. L. (2023). Digital Collaboration in Higher Education: A Study of Digital Skills and Collaborative Attitudes in Students From Diverse Universities. *Education Sciences*, 14(1), 36. <https://doi.org/10.3390/educsci14010036>
- Nasution, S. K. (2020). Bagaimanakah Penguasaan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Sederhana Siswa Melalui Discovery Learning Terbimbing Berbantuan Aplikasi Wemoji Untuk Basic? *Gema Wiralodra*, 11(1), 59–73. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v11i1.109>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspektif.v1i2.32>
- Nurcahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Nurhadi, D., Hamsa, A., & Ramly, R. (2023). Keterampilan Menulis Teks Persuasi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP): Apakah Efektif Menggunakan Media Iklan Dan Media Karikatur? *Gema Wiralodra*, 14(1), 50–62. <https://doi.org/10.31943/gw.v14i1.325>
- Pabur, H. E., & Mokalu, J. M. (2024). Penggunaan Written Corrective Feedback dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Descriptive Text. *KOMPETENSI*, 4(12), 828-846. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v4i12.10889>
- Pasaribu, E., Simanjuntak, H., & Sianturi, M. F. (2024). Pengaruh Media Film "Mendadak Kaya" Dengan Tayangan Wetv Terhadap Kemampuan Menulis Teks Drama Siswa Kelas VLLL SMP. *Jkip Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 402–411. <https://doi.org/10.55583/jkip.v4i2.859>
- Putra, P. G. N., Japa, I. G. N., & Yasa, L. P. Y. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Model Pembelajaran Quantum. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 373–382. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.36069>
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 42–57. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.7914>
- Wati, M. L. K., Subyantoro, S., & Pristiwiati, R. (2023). Peran Guru Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Gerakan Literasi Di Sekolah Menengah Pertama. *Sebasa*, 6(2), 447–461. <https://doi.org/10.29408/sbs.v6i2.21999>

- Yusrumaida, Y. (2021). Penerapan Teknik Mind Maps Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 472. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12345>
- Zeng, W. (2023). An Investigation Into Digital Literacy and Autonomous Learning of High School Students. *English Language Teaching*, 16(2), 131. <https://doi.org/10.5539/elt.v16n2p131>
- Zidni, Z. I. N. (2020). The Keefektifan Model Pembelajaran Cooperative Integrated, Reading and Composition (CIRC) Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Al Ikhlas Jatinegara Tahun Pelajaran 2019/2020. *Cakrawala Jurnal Pendidikan*, 96–104. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v14i1.1513>