Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)
Volume 2, 1 – 7, 2023
ISSN: 2987-3940
The article is published with Open Access at: http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA

Pengaruh Penerapan *Project Based Learning* Berbantuan Fitur Infografis Pada Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Siswa SD Kelas V

Anik Sulifah, Universitas PGRI Madiun
Sri Lestari, Universitas PGRI Madiun
Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

aniksulifah123@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *project based learning* berbantuan fitur infografis pada canva terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa sekolah dasar kelas V. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan model desain *posttest only control grub design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Manguharjo kota madiun dikelas V mulai tanggal 22 sampai 29 Mei 2023. Dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa dan populasi sebanyak 40 siswa. Total sampling adalah teknik yang digunakan dalam pengumpulan sampel. Berdasarkan analisis hasil posttest diperoleh nilai rata-rata 84 pada kelas eksperimen dan nilai rata-rata 76 pada kelas kontrol. Hasil analisis korelasi pengaruh penerapan *project based learning* berbantuan fitur infografis pada canva terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa SD kelas V diperoleh nilai korelasi r_hitung = 0,792 dengan r_tabel = 0,306. Dengan demikian nilai r_hitung lebih besar dari r_tabel maka nilai korelasi tersebut sangat signifikan. Uji hipotesis yang dilakukan perhitungan dengan uji t mendapat perolehan t_hitung = 5,230 dengan t_tabel = 1,686 pada taraf signifikan 5%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian penerapan *project based learning* berbantuan fitur infografis pada canva terhadap keterampilan menulis teks iklan yang dilihat dari pengaruh anatara variable x dan y yaitu adanya pengaruh penerapan *project based learning* berbantuan fitur infografis pada canva terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa sekolah dasar kelas V.

Kata kunci: *Project Based Learning*, Infografis, Keterampilan Menulis Iklan

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi satu sama lain, baik secara lisan maupun tulisan (Ikhwanuddin, 2013). Empat keterampilan berbahasa seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis termasuk kedalam ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia (Astuti & Mustadi, 2014). Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa yaitu keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan ungkapan diri melalui kata-kata dan kalimat yang disampaikan secara tertulis. Tujuan pentingnya keterampilan menulis yaitu untuk mengutarakan suatu pikiran, karena keterampilan menulis erat kaitannya dengan aspek kognitif. Manusia dapat mengungkapkan pendapat, perasaan, gagasan, atau pemikiran lainnya dalam bentuk tulisan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Namun perlu diingat bahwa kemampuan menulis tidak bisa diperoleh secara instan namun sebaliknya, mereka membutuhkan latihan yang konsisten.

Salah satu bentuk keterampilan menulis pada kelas V adalah menulis teks iklan. Lukitaningsih (2013) menjelaskan bahwa iklan adalah salah satu bentuk informasi mengenai jasa atau produk dari produsen kepada konsumen maupun sarana penyampaian pesan melalui sebuah media. Dengan kata lain iklan merupakan salah satu jenis pendekatan komunikasi massa yang tujuannya untuk memperkenalkan tentang produk atau jasa berdasarkan keinginan dan kebutuhan konsumen.

Project Based Learning

Menulis iklan merupakan salah satu bentuk dari penerapan *project based learning*. Seperti pendapat Mustari (2021) bahwa *project based learning* adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti dari pembelajaran. Langkah-langkah dalam pembelajaran *project based learning* antara lain memunculkan pertanyaan inti atau mendasar, membuat desain proyek, mengatur jadwal pemantauan atau monitoring kemajuan proyek, mengevaluasi hasil, dan sebagainya.

Namun dalam penerapan *project based learning* dalam membantu melatih keterampilan siswa dalam membuat sebuah iklan, diperlukan yang namanya media. Seperti yang dijelaskan oleh Nurdyansyah (2019) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dari guru kepada siswa untuk menggugah minat, perhatian, dan atau pemikiran siswa. Salah satu bentuknya adalah penggunan website sebagai media pembelajaran.

Fitur infografis pada canva

Belakangan ini banyak yang memanfaatkan website sebagai situs dalam menunjang serta mempermudah kegiatan pembelajaran. Salah satu website yang dapat dimanfaatkan adalah canva. Canva adalah salah satu website atau platform yang menyediakan ragam template atau desain grafis yang memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran. Menurut pendapat Triningsih (2021) canva mampu mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, serta menumbuhkan kreativitas, keterampilan dan memberikan manfaat lainnya.

Hasil pembuatan desain melalui canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa, mempermudah pembelajaran, dan memudahkan guru dalam membuat sajian materi ajar yang menarik sehingga berakibat positif terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan dalam canva yaitu fitur infografis. Kurniasih (2016) Infografis adalah gabungan

dari kata information and graphic, yang artinya infografis merupakan gambaran atau visualisasi dari gagasan, data, pengetahuan ataupun informasi yang disajikan tidak hanya sekedar teks, namun juga memiliki visualisasi yang cukup menarik. Sehingga pembaca akan lebih tertarik dan tergugah untuk lebih memahami ide, data, pengetahuan, atau informasi yang ditawarkan jika disajikan.

Berdasarkan pengamatan terdahulu disekolah ditemukan bahwa kemampuan menulis iklan siswa masih kurang menarik, hal ini terlihat pada iklan yang dibuat oleh siswa belum bewarna, belum menonjolkan produk yang ada pada iklan, selain itu siswa masih belum memperhatikan kesesuaian antara ide atau isi dengan topik yang mereka tulis, penggunaan kalimat yang belum efektif, belum menggunakan pilihan kosa kata yang tepat, serta belum menggunakaan ejaan dan tata tulis yang baik dan benar. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada silabus kelas V tema sembilan subtema dua dengan materi paparan iklan media cetak ataupun elektronik, pada muatan bahasa Indonesia cocok menggunakan *project based learning* berbantuan fitur infografis, hal ini karena dalam infografis dapat diakses melalui computer atau handphone untuk serta mampu digunakan untuk menjelaskan informasi yang dapat diceritakan oleh foto dan teks. Selain itu infografis juga dapat dimanfaatkan dalam membuat desain sesuai dengan keinginan siswa, sehingga hal ini akan berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks iklan.

Didukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahid Romadhon Universitas DR. Soetomo Surabaya yang berjudul "*Pengaruh Project Based Learning* (PBjL) Terhadap Keterampilan Menulis Laporan Hasil Observasi". Metode dalam peneilitian ini menggunakan Jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sebanyak 22 siswa sebagai kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran project based learning dan 22 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung. Setelah dilakukan analisis SPSS 16 menggunakan independent sample test diperoleh nilai probabilitas = 0,001 < taraf siginifikansi = 5% (.05) artinya, ada pengaruh model pembelajaran PBjL terhadap ketrampilan menulis laporan hasil observasi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain *posttest only control groub design*. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana anggota sampel sama dengan anggota pupulasi. Berdasarkan penjelasan disamping, maka sampel yang digunakan dalam peneilitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN 01 Manguharjo dengan jumlah 40 siswa.

Pemberian perlakuan penerapan *project based learning* akan dilakukan kepada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan diujikan pada kelas V SDN 01 Manguharjo. Kelas eksperimen yaitu kelas VA dan kelas VB yaitu kelas kontrol. Pemberian perlakuan tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan project based learning berbantuan fitur infografis pada canva terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa kelas V SDN 01 Manguharjo.

Prosedur penelitian telah dilakukan dengan memperhatikan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Awal (Persiapan dan Perencanaan)
   a. Tahapan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan latar belakang, pendahuluan, rumusan masalah, tujuan, manfaat, kajian teori, teknik pengolahan data, yang disajikan dalam proposal tesis, dan mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing untuk melanjutkan penelitian.

b. Persiapan yang telah dilakukan peneliti adalah point penting untuk peneliti dapat memperoleh data penelitian. Dalam tahap ini peneiliti membuat 1 instrumen butir soal tes keterampilan menulis iklan.
c. Kemudian peneiliti mengujicobakan instrument soal tersebut kepada siswa SDN 01 Winongo. Setelah soal tersebut diolah dan mendapat kriteria valid, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian untuk dijadikan soal posttest.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah menyelesaikan perbaikan proposal skripsi, peniliti mengajukan surat izin penelitian kepada FKIP (Fakultas Keguruann dan Ilmu Pendidikan). Kemudian surat tersebut diserahkan ke SDN 01 Manguharjo. Penelitian dilaksanakan berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Dalam pelaksanaan peneilitian dikelas V, peneliti memberikan treatment kemudian posttest untuk mendapatkan data penelitian.

3. Tahap Pengumpulan Data

Langkah akhir untuk mengetahui berjalan dengan baik atau tidaknya suatu penelitian dapat dilihat mellaui beberapa proses dibawah:

a. mentabulasi data posttest
b. mencari nilai mean atau rata-rata
c. uji normalitas
d. uji homogenitas
e. uji hipotesis (uji t)

Alat untuk mengukur hasil penelitian adalah instrumen penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa RPP dan Tes. Instrument harus valid dan reliabel sebelum dapat digunakan di kelas. Oleh karena itu, harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrument, selain itu juga perlu dilakukan uji daya pembeda dan taraf kesukaran instrument.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan dokumentasi. Tes adalah susunan lembar kerja ataupun pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan yang dimiliki oleh subjek yang akan diteliti. Peniliti menggunakan tes akhir (*posstest)* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan menulis teks iklan. Dokumentasi adalah suatu pencarian data mengenai variabel-variabel yang berupa agenda, majalah, catatan, buku, dan lain-lain. Dokumentasi dalam penelitian ini dalam bentuk data jumlah peserta didik kelas V SDN 01 Manguharjo dan hasil *posttest* keterampilan menulis teks iklan.

Analisis data dapat dilakukan setelah data terkumpul. Analisi data dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang ditentukan dalam penelitian. Pengolahan dan analisis data dilakukan melalui *Exel*. Uji yang digunkan dalam analisis data ini adalah:

1. Uji normalitas
2. Uji homogenitas
3. Uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Uji Normalitas

Uji normalitas perlu digunakan Untuk mengetahui apakah sampel dari populasi dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2.8. *Tabel Normalitas Posstest*

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen	0.154	0.190	H0 diterima	Berdistribusi Normal
Kontrol	0.154			

Uji normalitas yang digunakan oleh peneilti dengan menggunakan rumus Liliefors dengan taraf signifikasi (α) sebesar 5%. Hasil analisis uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai L_{hitung} (0,154) < L_{tabel} (0,190), maka H0 diterima. Sedangkan uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh nilai L_{hitung} (0,154) < L_{tabel} (0,190), H0 diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tujuan digunakannya uji homogenitas ini untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian yang homogen (sama) atau tidak. Pada penelitian ini, uji yang digunakan adalah uji-F, dengan taraf signifikan 0,05. Kriteria yang digunakan adalah:

H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$; maka varians homogen

H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$; maka varians tidak homogen

Tabel 2.9. *Uji Homogenitas Ketrampilan Menulis Iklan*

Kelas	n	F_{hitung}	F_{tabel} (0.05)	Kesimpulan
Eksperimen				
Kontrol	20	1.00	2.168	Data Homogen

Berdasarkan tabel diatas, telah diperoleh F_{tabel} = 2.168, karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu 1.00 < 2.168 maka H_0 Diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua kelompok atau sampel tersebut memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil dari uji-t, diperoleh hasil bahwa t_{hitung} = 5,230 dan t_{tabel} = 1,686 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_1 diterima. Hal ini dibuktikan dari data mean pada hasil posttest kelas eksperimen sebesar 84 dan kelas kontrol sebesar 76. Berdasarkan pada hasil yang telah di paparakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran project based learning berbantuan fitur infografis pada canva berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa SD kelas V.

PEMBAHASAN

Tahap awal sebelum dilakukan penelitian adalah melakukan uji validitas untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument yang digunakan. Dikarenakan hasil pada uji validitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% dengan n=30 maka diperoleh r_{tabel} = 0,306. Berdasarkan hasil dari perhitungan uji validitas tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa semua instrument bersifat valid. Berdasarkan hasil perhitungan pada uji normalitas diperoleh simpulan bahwa kelas VA (eksperimen) dan VB (Kontrol) berdistribusi normal, hal tersebut karena $L_{hitung} < L_{tabel}$.. Nilai L_{tabel}= 0.190 dengan α = 0.05 dan n=20, nilai L_{hitung} yang diperoleh adalah 0.154 pada kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan data dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen menunjukan nilai keterampilan menulis teks iklan siswa dengan nilai terendah adalah 76 dan nilai tertinggi adalah 92 dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 84. Sedangkan pada kelas kontrol nilai diperoleh nilai terendah adalah 68 dan tertinggi adalah 84 dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 76. Sajian data tersebut menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *project based learning* berbantuan fitur infografis pada canva dan tanpa bantuan fitur infografis dalam keterampilan menulis teks iklan. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis pada uji hipotesis

yang telah dilakukan, dan dipeoleh hasil t_{hitung} = 5,230 dan t_{tabel} = 1,686. Artinya t_{hitung} > t_{tabel} maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran *project based learning* berbantuan fitur infografis pada canva berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa SD kelas V. Hasil tersebut didukung dalam penelitian Susilawati et al., (2018) model *project based learning* mampu memberikan berbagai pengalaman pembelajaran aktif dan meningkatkan keterampilan, *project based learning* mampu meningkatkan keterampilan menulis bahan ajar sehingga kualitas pemebelajaran akan menjadi semakin baik. Rahmatullah et al., (2020) menjelaskan bahwa canva dapat digunakan untuk mendesain materi menjadi lebih menarik menggunakan berbagai alat, termasuk iklan, poster, resume, selebaran, brosur, infografis, spanduk, bookmark, buletin, dan lainnya. Taspolat et al., (2017) penyajian informasi dapat lebih mudah ditransfer kepada peserta didik dengan penggunaan media infografis. Sutinnah et al., (2020) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan fitur infografis terbukti lebih efektif pada uji hipotesis yang ditunjukan dengan hasil lebih tingginya nilai posttest kelas eksperimen daripada kelas kontrol.

Rahman Susetyo et al., (2015) berpendapat bahwa penggunaan infografis memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, karena infografis memiliki tampilan, warna, gaya tulisan, tabel, gambar, dan fitur lainnya yang menarik dan dapat disesuaikan dengan keinginan. Jadi kesimpulan penelitian ini yaitu "Penerapan *project based learning* berbantuan fitur infografis pada canva memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis siswa SD kelas V"

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukan adanya pengaruh dan signifikan antara penerapan *project based learning* berbantuan fitur infografis pada canva dengan pembelajaran *project based learning* tanpa berbantuan fitur infografis pada canva terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa sekolah dasar kelas V. Hasil dari t hitung sebesar 5,230, dengan nilai rata-rata 84 dan modus 84 pada posstest kelas eksperimen. Berdasarkan pada hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh penerapan *project based learning* berbantuan fitur infografis pada canva terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa SD kelas V"

Saran bagi siswa untuk tidak takut saat mengungkapkan ide saat mengerjakan sesuatu, berani mengembangkan potensi atau keterampilan yang dimilikinya, terutama saat menulis teks iklan. Bagi guru, diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis proyek melalui fitur infografis pada canva mengenai materi iklan agar dapat dimaksimalkan sehingga berpengaruh terhadap keterampilan mereka. Bagi peneliti, peneliti harus dapat menggunakan media dan metode yang tepat untuk semua materi pembelajaran. Metode yang dipilih harus dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran, yang berujung pada tercapainya nilai siswa sebagai hasil akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, *2*(2), 250. https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723

Ikhwanuddin, M. A. (2013). *Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IVA SDN Wonosari 02 Semarang*. http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/17678

Kurniasih. (2016). *Infografik*. 43–60. https://doi.org/10.1007/978-3-662-53850-0_5

Lukitaningsih, A. (2013). Iklan yang Efektif Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran. *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan*, *13*(2), 116–129. http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/Ekonomi/article/view/670/576

Mustari, F. (2021). *Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Menulis Poster Siswa Kelas V Sd Inpres Sero Kec. Somba Opu Kab. Gowa*.

Universitas Muhammadiyah Makassar.
Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
Rahman Susetyo, H., Bahruddin, M., & Windarti, T. (2015). Efektivitas Infografis Sebagai Pendukung Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Siswi Kelas 5 SDN Kepatihan Di Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Art Nouveau*, *4*(1), 82–91. http://repository.upi.edu/8982/2/t_bp_1007201_chapt
Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *12*(2), 317–327.
Susilawati, -, Jannah, W. N., & Dianasari, -. (2018). Efektivitas Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Bahan Ajar Ipa Calon Guru Sd. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, *10*(1), 38. https://doi.org/10.17509/eh.v10i1.8871
Sutinnah, S., Santi, A. U. P., & Rosmi, F. (2020). Efektifitas Infografis pada Materi Listrik Kelas VI dalam Pembelajaran Daring di SDN Kebayoran Lama 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–6.
Taspolat, A., Kaya, O. S., Sapanca, H. F., Beheshti, M., & Ozdamli, F. (2017). An investigation toward advantages, design principles and steps of infographics in education. *Ponte*, *73*(7), 157–166. https://doi.org/10.21506/j.ponte.2017.7.9
Triningsih. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, *15*(1), 128–144. https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667.Selama