



## Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda

Ira Rahmawati, Opah Ropiah

STKIP Muhammadiyah Kuningan  
Pos-el: iirarahmawati13122000@gmail.com

### ABSTRACT

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis aksara Sunda pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan *single-group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Ciawigebang dengan menggunakan sampel kelas X-i. Instrumen dalam penelitian ini yaitu soal-soal objektif tertulis dalam bentuk dua soal esai. Hasilnya adalah: 1) Hasil belajar siswa berupa kemampuan menulis aksara Sunda sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva masih jauh dari nilai KKM; 2) Hasil belajar siswa pada kemampuan menulis aksara Sunda setelah menggunakan aplikasi Canva meningkat dari nilai rata-rata 58,47 menjadi 81,25; 3) Berdasarkan uji hipotesis, Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis aksara Sunda terdapat perbedaan yang signifikan, antara hasil belajar menulis aksara Sunda siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut.

*Abstract: The purpose of this study is to determine the effect of the use of Canva application learning media on the ability to write Sundanese script in grade X students of SMA Negeri 1 Ciawigebang. This study used an experimental method with a quantitative approach and employed a single-group pretest-posttest design. This research employed a sample of class X-i. The instruments in this study are written objective questions in the form of two essay questions. The results were: 1) The learning outcomes of students in the form of the ability to write Sundanese script before using the learning media of the Canva application are still under KKM score; 2) The learning outcomes of students on the ability to write Sundanese script after using the Canva application increased from an average score of 58.47 to 81.25; 3). Based on the hypothesis test, Sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . Therefore  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. The effect of Canva application learning media on the ability to write Sundanese script has a significant difference, between the learning outcomes of writing Sundanese script students before and after using the learning media.*

### ARTICLE INFO

**Article History:**

Submitted/Received 20 Jan 2024

First Revised 15 Feb 2024

Accepted 25 Mar 2024

First Available online 20 Apr 2024

Publication Date 30 Apr 2024

**Keyword:**

aplikasi canva; aksara Sunda;  
media pembelajaran

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran yaitu alat dan bahan yang digunakan secara efektif dan efisien dalam proses pengajaran. Menurut Hamka (Munawarah et al., n.d.), media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami mata pelajaran yang lebih menarik dan terarah. Dengan cara ini, materi pembelajaran dapat mencapai perhatian siswa lebih cepat dan mereka menerima lebih banyak informasi. Media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi yang memudahkan pengiriman dan penerimaan pesan serta dapat memperluas pengetahuan. Media pembelajaran yaitu media yang mempunyai informasi atau pesan pendidikan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pembelajaran.

Di era digital, pendidik tidak hanya menguasai penggunaan media pembelajaran klasik, tetapi juga harus menguasai media pembelajaran modern. Beberapa hasil penelitian juga memberikan dampak positif terhadap media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran atau sebagai alat utama pembelajaran langsung. Pengaruh media massa terhadap komunikasi dan pendidikan, yaitu 1) pengajaran isi pembelajaran dibakukan; 2) pembelajaran menjadi lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) waktu belajar dapat dipersingkat; 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; 6) proses pembelajaran dapat diselesaikan sewaktu-waktu, jika diinginkan atau dibutuhkan; 7) mendorong siswa untuk memiliki sikap positif terhadap apa yang dipelajarinya; dan 8) peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan guru untuk belajar secara efektif. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya transmisi pesan dari pengirim ke penerima, dan dalam hal ini membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga pembelajaran siswa dapat berlanjut.

Dalam perkembangannya, aplikasi Canva digunakan untuk belajar menulis aksara Sunda. Efek revolusi industri 4.0, siswa dibimbing untuk memperoleh keterampilan baru yang tecermin dari efek dan kaitannya dengan revolusi 4.0, merupakan perubahan dalam segala aspek melalui perkembangan teknologi dan internet dengan tujuan atau sarana lingkungan belajar sesuai dengan penggunaan, waktu yang diperlukan dan hasil yang bisa diatur. Pembelajaran aksara Sunda banyak membahas topik yang bisa diterapkan di bidang teknologi, khususnya di aplikasi Canva.

Menurut (Simarmata, 2019), menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang paling ekspresif dan produktif. Disebut ekspresif karena menulis merupakan hasil pemikiran dan perasaan yang dapat diungkapkan melalui gerakan motorik halus tulisan tangan. Disebut produktif karena merupakan proses produksi bahasa berupa karya nyata berupa tulisan. Secara umum, menulis disebut sebagai karya gagasan yang dapat dipahami oleh orang lain. Menulis adalah salah satu keterampilan komunikasi bahasa manusia bersama dengan membaca, berbicara, dan mendengarkan. Dalam kegiatan menulis, penulis harus memiliki keterampilan dalam menggunakan kosakata dan struktur bahasa. Menulis bertujuan memproyeksikan sesuatu ke dalam tulisan. Menurut Nasution (Khairulimam, 2023) di era sekarang ini, keterampilan menulis termasuk dalam keterampilan yang memerlukan pemikiran kritis, keterampilan literasi, dan sudah menjadi keterampilan berbahasa tingkat lanjut. Ada beberapa keterampilan dasar tentang menulis di sekolah, salah satunya menulis aksara Sunda. Aksara Sunda digunakan oleh nenek moyang orang Sunda untuk komunikasi tertulis. Melalui tradisi menulis, generasi penerus dapat menemukan informasi yang diwarisi dari nenek moyang. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban masyarakat Sunda untuk mempelajari bahasa warisan nenek moyangnya, termasuk aksara yang mereka gunakan.

Menurut (Chaidir et al., 2020), aksara Sunda yaitu aksara Sunda kuno yang sistem penulisannya dibakukan sesuai dengan perkembangan bahasa Sunda yang digunakan oleh masyarakat Sunda saat ini dan diadopsi oleh pemerintah provinsi Jawa Barat untuk kepentingan masyarakat. Akhirnya pada tanggal 16 Juni 1999 dikeluarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Barat Tahap I No. 343/SK.614-Dis.PK/99 yang menyatakan bahwa hasil lokakarya dan penelitian dalam pembudayaan bahasa Sunda ditetapkan melalui jalur pengajaran, gubernur Jawa Barat menetapkan aturan mata pelajaran bahasa Sunda sebagai muatan lokal di

pendidikan dasar dan menengah wilayah Jawa Barat, melalui Keputusan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013, yang mengatur tentang pengajaran bahasa daerah dan literatur di tingkat satuan sekolah dasar dan menengah (Fadilah et al., 2017). Ada 32 aksara Sunda baku, 7 vokal atau vokal bebas (a, é, i, o, u, e dan eu) dan 25 konsonan atau konsonan (ka-ga-nga, ca-ja-nya, ta-da-, pa -ba-ma, ya-ra-la, wa-sa-ha) dan huruf dengan suara yang diserap; fa-va-qa-xa-za dan (sha-kha) tidak digunakan lagi di Unicode pada tahun 2008.

Dalam rangka pembudayaan aksara Sunda di era sekarang dengan kemajuan teknologi, maka penelitian yang dilakukan di kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang memiliki permasalahan sistem pengajaran aksara Sunda sangat terbatas, proses pembelajarannya lebih banyak menggunakan tulisan teks seperti buku. Dalam proses pengajaran hal ini kurang efektif dan inovatif. Minimnya pengetahuan dalam mengenal aksara Sunda dapat menyebabkan hilangnya bahasa daerah di Indonesia karena terlalu banyak unsur bahasa dan budaya dari luar Indonesia. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva dalam memperkenalkan teknologi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran menulis aksara Sunda. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang dalam proses pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pengajaran menulis aksara Sunda, dapat mengenalkan manfaat masa kemajuan khususnya dalam Canva penggunaan telepon pintar. Tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kemampuan menulis aksara Sunda sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi di kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang; mengetahui kemampuan menulis aksara Sunda setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva di kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang; dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis aksara Sunda pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang.

Levi dan Lent (Rohani, 2019) menjelaskan bahwa ada media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu 1) fungsi perhatian media harus menarik dan mempertahankan perhatian siswa untuk memahami isi materi media; 2) fungsi afektif media harus disertai dengan ekspresi visual yang baik dan menularkan emosi sehingga siswa dapat menganalisis dan menanggapi media pembelajaran; 3) fungsi kognitif media harus mampu memperkuat daya pikir dan daya ingat siswa secara nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran; 4) Fungsi kompensasi dari media pembelajaran dirancang untuk membantu siswa dengan kesulitan membaca memahami dan mengingat isi materi. .

Menurut (Tanjung & Faiza, 2019), media belajar yang dapat digunakan adalah aplikasi Canva, aplikasi Canva dapat digunakan dalam pendidikan. Aplikasi Canva dapat membantu guru dan siswa mendorong pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lain yang dapat membangkitkan perhatian dan minat di kelas melalui penyajian materi atau materi pembelajaran yang menarik. Aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Melanie Perkins mendirikan Canva pada tahun 2012. Canva yaitu alat desain grafis yang memungkinkan pemula untuk membuat, mendesain, atau mengedit desain secara daring. Media ini dapat berupa kartu ucapan, poster, brosur, infografis, dan salindia presentasi. Aplikasi Canva digunakan dalam tiga versi yaitu situs, aplikasi pada iPhone, dan android. Canva memiliki beberapa keunggulan, seperti 1) memiliki pilihan desain grafis yang menarik; 2) berguna untuk meningkatkan kreativitas; 3) menghemat waktu desain; 4) nyaman; 5) memiliki resolusi yang bagus; 6) mendukung kolaborasi; 7) dapat dengan mudah membuat desain di laptop atau ponsel; dan 8) hasilnya dapat diunduh dalam format JPG dan PDF (Junaedi, 2021).

Menurut Yunus (Hasanah & Ropiah, 2023), dalam kegiatan berbahasa menulis memiliki enam fungsi, yaitu

- a. mengungkapkan pikiran, sikap atau perasaan pelaku yang ditunjukkan melalui bahasa tertulis;
- b. mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain;

- c. membangun hubungan;
- d. memberikan informasi, termasuk pengetahuan;
- e. mencari atau mengumpulkan informasi; dan mengungkapkan rasa keindahan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen atau metode yang tidak melibatkan kelas kontrol. Penelitian ini juga merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (Ramadan & Triwahyuni, 2022), penelitian kuantitatif didasarkan pada filosofi positivisme, dimana populasi atau sampel tertentu dipelajari, teknik pengambilan sampel biasanya acak, dan alat penelitian digunakan secara kuantitatif dalam pengumpulan data dan analisis data secara statistik yang berfungsi untuk menguji hipotesis yang ada. Pada penelitian ini peneliti mengambil tindakan dengan mengusulkan suatu perlakuan yaitu dengan menerapkan media belajar aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis aksara Sunda. Menurut Arikunto (Prayoga, 2021), model yang digunakan dalam penelitian ini *one-group pretest-posttest design*, merupakan strategi pengumpulan data untuk pengujian hipotesis. Teknik pengumpulan data yaitu tahapan penelitian yang sangat penting karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan informasi. Arikunto (Lestiawan & Johan, 2018), menjelaskan bahwa metode atau teknik pengumpulan data yaitu metode yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data. ada 3 teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas instrumen penelitian, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t sampel berpasangan.

Dalam penulisan ini siswa kelas X sebagai acuan untuk melihat bagaimana cara mereka menulis aksara Sunda. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X-i yang merupakan kurang minat dalam menulis aksara Sunda. Sumber data yang diperoleh melalui observasi, tes dan dokumentasi.

Teknik mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan tiga cara, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi.

### a. Observasi

Menurut Arikunto (Lestiawan & Johan, 2018), Observasi, dalam arti penelitian psikologi observasional, atau bisa disebut sebagai pengamat, melibatkan aktivitas menginterupsi perhatian seseorang melalui penggunaan seluruh inderanya. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan langsung di sekolah. Menurut Burhan Bungin (Muftahah et al., 2023), dalam penulisan ini, penulis mengadakan observasi terhadap partisipan yang sedang berada di kelas. Observasi partisipasi adalah metode pengumpulan data yang mengumpulkan data penelitian melalui pengamatan dan pengamatan, dimana pengamat atau peneliti benar-benar terlibat dalam kehidupan sehari-hari responden.

### b. Tes

Tes dalam penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test atau diberikan sebelum dan sesudah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran Canva kemampuan menulis bahasa Sunda membandingkan hasil pre-test dan post-test.

### c. Dokumentasi

Menurut Basuki (Arriesanti et al., 2016) Dokumentasi adalah pekerjaan mengumpulkan, menyusun, dan melestarikan dokumen tertulis yang menggambarkan semua aktivitas manusia dan kemungkinan berguna dalam menjelaskan banyak hal.

Dengan instrumen penelitian yang digunakan adalah pretest dan posttest berupa soal objektif dalam bentuk soal essey. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 cara, yaitu:

#### a. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Menurut (Yusup, 2018), validitas instrumen yaitu validitas yang dapat dibuktikan dengan beberapa bukti. Bukti bersifat substantif, yaitu uji Validitas Isi atau Content Validity, Structural and Criterion atau dikenal dengan Criterion Validity. Menurut

Sugiyono, validitas tahun 2022 adalah derajat kepastian antara data objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini dilakukan uji validasi ahli untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian valid atau tidak. Menurut Sugiyono (Istiqamah, 2019), pendapat ahli atau penilaian faktual dapat digunakan untuk mengecek validitas. Teknik analisis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan formulir validasi ahli yang menjadi acuan untuk verifikasi instrumen.

b. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (Ramadan & Triwahyuni, 2022) Uji normalitas dapat digunakan untuk mengetahui apakah kedua data kelompok sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. penelitian ini menggunakan uji normalitas untuk uji Kolmogorov-Smirnov. Pada penelitian ini uji Kolmogorov-Smirnov dilakukan dengan menggunakan dua metode yaitu SPSS versi 26. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas dengan menggunakan program SPSS adalah:

sig. (signifikansi)  $> 0,05$ , data berdistribusi normal

sig. (signifikansi)  $< 0,05$ , data tidak berdistribusi normal

c. Uji Paired Sample T-Test.

Menurut (Asyhari & Hartati, 2015) Paired-sample t-test digunakan sebagai uji perbandingan atau perbedaan antara dua kumpulan data, dalam hal ini hasil pre-test dan post-test siswa. Tes ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kompetensi sains siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran saintifik. Dasar pengambilan keputusan dalam uji-t sampel berpasangan dengan menggunakan program SPSS adalah:

Nilai signifikan (2-tailed)  $< 0,05$  = terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kemampuan menulis bahasa Sunda sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *aplikasi Canva*.

Nilai signifikan (2-tailed)  $> 0,05$  = tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kemampuan menulis bahasa Sunda sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *aplikasi Canva*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Belajar Siswa Kemampuan Menulis Aksara Sunda Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Ciawigebang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X-I karena peneliti menggunakan *purposive sampling*. Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* itu luring yang terdiri dari dua soal esai. Dalam pertemuan pertama yang dilakukan yaitu *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis aksara Sunda sebelum menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva. Hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil *Pretest* Siswa**

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tacan Tuntas	Tuntas
1.	S1	30	√	-

2.	S2	50	√	-
3.	S3	40	√	-
4.	S4	50	√	-
5.	S5	60	√	-
6.	S6	40	√	-
7.	S7	60	√	-
8.	S8	50	√	-
9.	S9	45	√	-
10.	S10	30	√	-
11.	S11	50	√	-
12.	S12	60	√	-
13.	S13	80	-	√
14.	S14	65	√	-
15.	S15	75	-	√
16.	S16	70	√	-
17.	S17	50	√	-
18.	S18	65	√	-
19.	S19	75	-	√
20.	S20	95	-	√
21.	S21	65	√	-
22.	S22	30	√	-
23.	S23	80		√
24.	S24	80	-	√
25.	S25	60	√	-
26.	S26	45	√	-
27.	S27	75	-	√
28.	S28	65	√	-

29.	S29	80	-	√
30.	S30	60	√	-
31.	S31	75	-	√
32.	S32	40	√	-
33.	S33	60	√	-
34.	S34	70	√	-
35.	S35	50	√	-
36.	S36	30	√	-
Total Siswa		27	9	
Presentase		75,00%	25,00%	

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada kemampuan menulis bahasa Sunda sebelum menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva masih jauh dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Siswa sudah menguasai materi aksara Sunda, hanya ada 9 siswa dengan persentase 25,00%, sedangkan 27 siswa atau 75,00% belum menguasai materi aksara Sunda. Jadi, dari hasil *pretest* kesimpulannya bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai materi aksara Sunda. Nilai rata-rata *pretest* siswa 58,47.

## 2. Hasil Belajar Siswa Kemampuan Menulis Aksara Sunda Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Pada pertemuan kedua terdapat tindakan berbeda yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran menulis aksara Sunda, yaitu guru memberikan perlakuan (*treatment*) dengan mengimplementasikan media pembelajaran dalam proses belajar. Pada tahap akhir dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui bahwa ada atau tidak pengaruh hasil belajar siswa terhadap kemampuan menulis aksara Sunda setelah diterapkan media pembelajaran aplikasi Canva. Hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil *Posttest* Siswa**

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tacan Tuntas	Tuntas
1.	S1	80	-	√
2.	S2	85	-	√
3.	S3	85	-	√
4.	S4	90	-	√
5.	S5	80	-	√

6.	S6	95	-	√
7.	S7	90	-	√
8.	S8	85	-	√
9.	S9	85	-	√
10.	S10	80	-	√
11.	S11	80	-	√
12.	S12	75	-	√
13.	S13	90	-	√
14.	S14	85	-	√
15.	S15	75	-	√
16.	S16	60	√	-
17.	S17	75	-	√
18.	S18	80	-	√
19.	S19	85	-	√
20.	S20	90	-	√
21.	S21	70	√	-
22.	S22	80	-	√
23.	S23	80	-	√
24.	S24	75	-	√
25.	S25	70	√	-
26.	S26	75	-	√
27.	S27	85	-	√
28.	S28	80	-	√
29.	S29	95	-	√
30.	S30	90	-	√
31.	S31	100	-	√
32.	S32	75	-	√

33.	S33	75	-	√
34.	S34	75	-	√
35.	S35	75	-	√
36.	S36	75	-	√
Total Siswa			3	33
Persentase			8,33%	91,67%

Berdasarkan tabel 2 hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis aksara Sunda setelah menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva terjadi peningkatan daripada hasil pada tabel 1. Terdapat 33 siswa dengan persentase 91,67% yang sudah menguasai materi aksara Sunda, sedangkan 3 siswa lainnya atau 8,33% belum menguasai materi aksara Sunda. Nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 81,25.

### 3. Pengaruh Media Pengajaran Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kemampuan Menulis Aksara Sunda

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kemampuan menulis bahasa Sunda sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran aplikasi Canva dapat dilihat pada tabel 3.

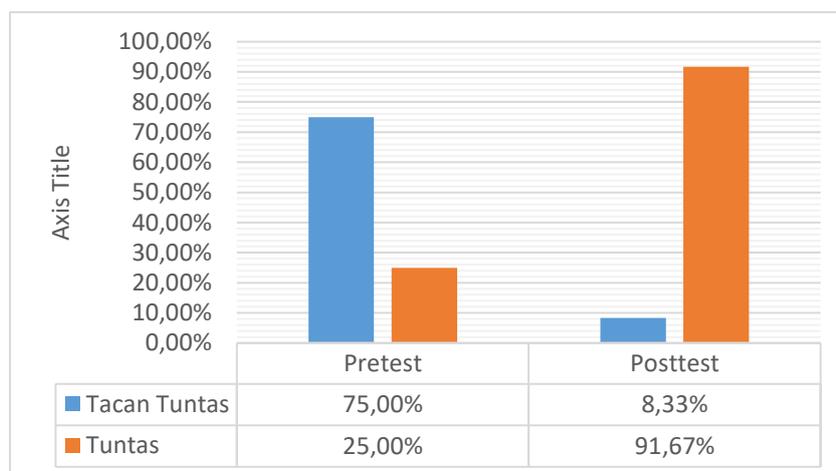
**Tabel 3 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa dalam Kemampuan Menulis Aksara Sunda**

		Statistics	
		Nilai PreTest	Nilai PostTest
N	Valid	36	36
	Missing	0	0
Mean		58,47	81,25
Median		60,00	80,00
Mode		50	75
Std. Deviation		16,725	8,139
Variance		279,742	66,250
Range		65	40
Minimum		30	60
Maximum		95	100
Sum		2105	2925

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan Berdasarkan tabel 3 nilai rata-rata hasil belajar siswa terhadap kemampuan menulis aksara Sunda sebelum menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva adalah 58,47 dengan skor terbesar 75 sedangkan skor terkecil adalah 10. Nilai tengah (*mode*) 50, standar deviasi 16,725, varian 279,742, dan range 65. Rata-rata nilai belajar siswa pada kemampuan menulis aksara Sunda setelah menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva adalah 81,25

dengan skor terbesar 100 dan skor terkecil 80. Nilai tengah (*mode/modus*) 75, standar deviasi 8,139, varian 66,250, dan range 40. aplikasi Canva dapat dilihat pada gambar grafik 1.



**Gambar 1 Grafik Hasil Belajar Siswa pada Kemampuan Menulis Aksara Sunda**

Berdasarkan gambar 1, hasil belajar siswa pada kemampuan menulis aksara Sunda meningkat. Sebelum mengaplikasikan media pembelajaran aplikasi Canva hanya ada 9 siswa (25,00%) yang telah memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan nilai 27 siswa (75,00%) masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva siswa yang telah memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) meningkat menjadi 33 siswa (91,67%), sedangkan siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 3 siswa (8,33%).

#### 4. Uji Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui instrumen yang akan digunakan *pretest* dan *posttest* valid atau tidak. Dalam penelitian ini validasi dilakukan oleh dua validator ahli, yaitu Heti Triwahyuni, M.Pd., Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (PBSD) STKIP Muhammadiyah Kuningan sebagai validator 1 dan Anisa Gusnira, S.Pd., Guru Bahasa Sunda SMAN 1 Ciawigebang sebagai validator 2. Kriteria validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi referensi Akbar. Menurut Akbar, rumus dalam menentukan kriteria validasi instrumen, validitas ( $V$ ) =  $X$  100%. Adapun hasil validasi instrumen yang dilaksanakan oleh validator ahli dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Instrumen**

Butir Soal	Skor Validator			Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
	V.1	V.2	Total			
Soal 1	89	89	178	150	89,59%	Sangat Valid
Soal 2	89	89	178	150	89,59%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil validasi instrumen yang dilakukan oleh dua validator ahli, yang meliputi dua soal esai merupakan kriteria valid, karena persentasenya berada pada skor 89,59%. Hal ini dapat disesuaikan dengan kriteria validasi ahli menurut acuan

Akbar pada tabel 2. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang memuat dua soal esai ini layak digunakan dalam penelitian.

### 5. Uji Normalitas

Uji normalitas dapat digunakan untuk mengetahui apakah dua data dalam kelompok sampel yang di teliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu sampel uji kolmogorov smirnov menggunakan bantuan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas dengan menggunakan program SPSS adalah

sig. (signifikansi) > 0,05, data berdistribusi normal

sig. (signifikansi) < 0,05, data tidak berdistribusi normal

**Tabel 5. Uji Normalitas  
One Sample Tes Kormogorov-Smirnov**

	Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.
NilaiPreTest	,961	36	,224
ValuePostTest	,955	36	,145

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

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji normalitas dapat diketahui nilai sig. *pretest* dan *pos* adalah 224 dan 145. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas dengan menggunakan program SPSS yaitu: jika nilai sig. (signifikansi) > 0,05, data berdistribusi normal.

### 6. Uji Hipotesis (Uji-T Sampel Berpasangan)

Pada penelitian ini uji t berpasangan digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kemampuan siswa dalam menulis abjad Sunda. Dasar pengambilan keputusan dalam uji-t sampel berpasangan dengan menggunakan program SPSS.

Nilai signifikan (2-tailed) < 0,05 = terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kemampuan menulis bahasa Sunda sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran aplikasi Canva.

Nilai signifikan (2-tailed) > 0,05 = tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kemampuan menulis bahasa Sunda sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran aplikasi Canva.

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6. Uji Paired Sample T-Test**

Paired Samples Test						
Paired Differences						
			95% Confidence Interval of the Difference			
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	Sig. (2-tailed)

NilaiPr	-	17,54	2,924	-	-	-	35	,000
eTest	-	22,778	4	28,714	16,842	7,790		
NilaiP								
ostTest								

Berdasarkan hasil tabel 6, nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 atau ( $0,000 < 0,05$ ). Oleh karena itu,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Konfirmasi media pengajaran aplikasi Canva mempengaruhi hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis aksara Sunda karena terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis aksara Sunda sebelum dan sesudah penerapan media ajar aplikasi Canva.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis aksara Sunda di kelas X-I SMAN 1 Ciawigebang dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis aksara Sunda sebelum menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva masih banyak yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Ini bisa dinilai dari hasilnya pretest siswa yang telah memenuhi nilai KKM 75, hanya terdapat 9 siswa dengan persentase 25,00% sedangkan 27 siswa dengan persentase 75,00% lainnya belum memenuhi syarat nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai rata-rata pretest siswa adalah 58,47. Kemampuan menulis aksara Sunda setelah menerapkan media pembelajaran aplikasi Canva ditingkatkan. Ini bisa dinilai dari hasilnya posttest siswa yang telah memenuhi nilai KKM 75 terdapat 33 siswa dengan persentase 91,67% sedangkan 8,33% atau 3 siswa lainnya belum memenuhi syarat nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai rata-rata post test siswa adalah 81,25. Adanya pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva untuk kemampuan menulis aksara Sunda di SMAN 1 Ciawigebang dinilai dari hasil pretest dan posttest, nilai rata-rata pretest siswa adalah 58,47, sedangkan nilai post-test siswa adalah 81,25, yang berarti hasil posttest lebih besar dibandingkan dengan hasil pretest. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi Canva mempengaruhi kemampuan menulis aksara Sunda. Juga dilihat dari hasil uji t yang menghasilkan data  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung kajian ini. Semoga segala kebaikan, mendapat balasan yang berlimpah.

## PUSTAKA RUJUKAN

- Arriesanti, H. D., Yusup, M., & Marcelina, C. (2016). Penerapan multimedia audio galery ilearning community and services (magics) sebagai media penyimpanan dokumentasi pada Perguruan Tinggi Raharja. *CCIT Journal*, 7(2), 194.
- Asyhari, A., & Hartati, R. (2015). Profil peningkatan kemampuan literasi sains siswa melalui pembelajaran saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 185.
- Chaidir, I., Erwanto, Y., & Handono, F. W. (2020). Perancangan aplikasi pembelajaran aksara sunda berbasis android. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4(3), 41-47.
- Fadilah, E., Yudhapramesti, P., & Sj, N. A. (2017). *Asesmen guru Sekolah Dasar terhadap kreasi media pembelajaran bahasa Sunda berbasis audio*. 01(01), 657-667.
- Hasanah, I. U., & Ropiah, O. (2023). *pengaruh active learning quiz team method terhadap hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis sisindiran*. 4, 191-200.
- Khairulimam, A. (2023). *Modél numbered heads together dina pangajaran nulis aksara Sunda*. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 1-6.

- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan metode pembelajaran example nonexample untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dasar-dasar pemesinan. *Taman Vokasi*, 6(1), 98.
- Muftahah, R. A., Patimah, S., Desma, L., & Ningsih, G. (2023). Pengaruh games online terhadap kesantunan berbicara pada anak usia 12 tahun. *Lingua: Journal of Language, Literature and Teaching*, 1, 60.
- Munawarah, Z., Fitri, A., & FKIP Universitas Syiah Kuala, P. (n.d.). Pemanfaatan media belajar oleh guru dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Mata IE Kabupaten Aceh Besar. In *Agustus 2022* (Vol. 7, Issue 3).
- Nurullah, D. F., Rusdiawan, R., & Nuriadi, N. (2018). Pembelajaran menulis cerpen menggunakan media lagu daerah Sumbawa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Sekongkang. *Lingua: Journal of Language, Literature and Teaching*, 15(2), 166.
- Prayoga, A. P. (2021). *Media aksundroid pikeun ngaronjatkeun kamampuh nulis aksara Sunda*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramadan, E., & Triwahyuni, H. (2022). Efektivitas pembelajaran menyimak dongeng berbasis Youtube dalam pembelajaran bahasa Sunda pada masa pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Science Learning*, 3(1), 16-23.
- Rohani, R. (2019). *Efektivitas penggunaan media animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep fisika peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Ropiah, O., & Ripai, I. (2020). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman pupujian Sunda di SMPN 2 Kramatmulya kelas VII. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 125-130.
- Simarmata, J. (2019). *Kita menulis: semua bisa menulis buku*. Yayasan Kita Menulis.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79.
- Yusup, F. (2018). Tingkat pengetahuan pelatih bola voli tentang program latihan mental di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 18.