BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Keterampilan Menulis Teks Iklan

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide, pikiran, atau perasaan secara tertulis dengan menggunakan bahasa yang baik, jelas, dan sesuai kaidah kebahasaan. Keterampilan ini mencakup kemampuan memilih kata, menyusun kalimat, dan mengorganisasi ide secara sistematis sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Menulis juga dianggap sebagai salah satu bentuk komunikasi yang kompleks, karena melibatkan kemampuan berpikir kritis, analisis, dan kreativitas (Tarigan, 2008:45).

Menurut Harmer (2004:34), menulis tidak hanya sekadar proses pencatatan informasi, tetapi juga proses kognitif yang melibatkan perencanaan, penyusunan draf, revisi, dan penyuntingan. Aktivitas ini menuntut kemampuan untuk menyampaikan pesan secara terstruktur agar tujuan komunikasi dapat tercapai. Sementara itu, Rohman (2009:23) menjelaskan bahwa keterampilan menulis memiliki kaitan erat dengan kemampuan berpikir logis dan teratur. Ia menyebutkan bahwa menulis adalah kegiatan yang memerlukan latihan dan pembiasaan karena tidak sepenuhnya bersifat bawaan. Oleh karena itu, keterampilan menulis harus diajarkan dan dikembangkan melalui berbagai metode pembelajaran yang mendukung.

b. Tujuan Keterampilan Menulis

Tujuan keterampilan menulis mencakup berbagai aspek, baik dari segi pribadi, akademik, maupun sosial:

a) Mengungkapkan Ide dan Kreativitas

Menulis memungkinkan individu untuk menuangkan ide-ide, pendapat, dan kreativitas secara tertulis, baik untuk tujuan ekspresi pribadi maupun profesional (Tarigan, 2008:87).

b) Menyampaikan Informasi

Tulisan digunakan untuk menyampaikan informasi atau data kepada pembaca, seperti dalam bentuk laporan, artikel, atau dokumen resmi (Harmer, 2004:67).

c) Mendokumentasikan Pemikiran

Melalui tulisan, seseorang dapat mendokumentasikan pemikiran atau gagasan untuk diingat, dipelajari, atau dibaca oleh orang lain di masa mendatang (Rohman, 2009:45).

d) Mempengaruhi Pembaca

Menulis juga berfungsi untuk membujuk atau

mempengaruhi pembaca, misalnya dalam tulisan persuasif seperti iklan, editorial, atau pidato tertulis.

c. Fungsi Keterampilan Menulis

Fungsi keterampilan menulis melibatkan berbagai peran dalam kehidupan sehari-hari:

a. Sebagai Alat Komunikasi

Menulis adalah salah satu media komunikasi tertulis yang memungkinkan penyampaian informasi jarak jauh atau kepada audiens yang lebih luas.

b. Sebagai Media Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, menulis membantu siswa memahami konsep, menganalisis ide, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Rohman, 2009:23).

c. Sebagai Sarana Dokumentasi

Menulis berfungsi untuk mencatat atau menyimpan informasi yang dapat dijadikan rujukan di masa mendatang, seperti dokumen resmi, catatan sejarah, atau karya ilmiah.

d. Sebagai Media Ekspresi Diri

Tulisan memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan perasaan, pengalaman, atau pandangan hidup mereka secara pribadi maupun profesional.

e. Sebagai Wadah Kreativitas

Karya tulis seperti puisi, cerpen, dan novel adalah bentuk kreativitas yang memungkinkan seseorang mengeksplorasi ide dan membagikannya dengan dunia.

d. Pengertian Teks Iklan

Teks iklan adalah suatu bentuk komunikasi persuasif yang bertujuan untuk menarik perhatian khalayak terhadap produk, jasa, atau ide tertentu. Produsen atau penyedia jasa menggunakan teks iklan untuk mempromosikan produk mereka agar diminati oleh konsumen. Biasanya, teks iklan menggunakan bahasa yang singkat, jelas, dan menarik sehingga pesan dapat tersampaikan dengan cepat dan efektif (Alfiansyah, 2020:25). Teks iklan tidak hanya menyampaikan informasi mengenai suatu produk, tetapi juga berupaya untuk memengaruhi keputusan konsumen. Pemilihan kata dalam teks iklan sangat penting karena harus menciptakan daya tarik bagi audiens dalam waktu singkat. Oleh karena itu, gaya bahasa dalam teks iklan cenderung menggunakan ungkapan-ungkapan persuasif yang dirancang untuk mengajak atau mendorong melakukan tindakan konsumen tertentu (Alfiansyah, 2020:26). Selain itu, teks iklan dapat ditemukan di berbagai platform, seperti media cetak, elektronik, hingga digital. Dalam era digital, penggunaan

teks iklan sering kali dipadukan dengan elemen visual, seperti gambar dan video, untuk memperkuat daya tariknya. Dengan demikian, teks iklan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun citra produk di benak konsumen (Alfiansyah,2020:27).

e. Tujuan Iklan

Tujuan utama dari iklan adalah untuk membujuk dan mempengaruhi konsumen agar tertarik pada produk atau jasa yang ditawarkan. Melalui iklan, perusahaan berusaha membangun hubungan dengan konsumen dan memberikan informasi penting terkait produk yang mereka tawarkan. Iklan dirancang agar mampu menarik perhatian audiens. membangkitkan minat mereka. dan akhirnya mendorong tindakan pembelian (Sugiyono, 2019:45). Selain untuk mempengaruhi keputusan konsumen, iklan juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran merek (brand awareness). Dengan iklan, suatu merek dapat memperkenalkan produk barunya, mempertahankan citra positif, atau mengingatkan konsumen tentang keberadaan produk yang sudah ada. Iklan membantu membentuk persepsi konsumen tentang merek dan produk, sehingga dapat menciptakan loyalitas konsumen dalam jangka panjang (Sugiyono,2019:46).

Iklan juga memiliki tujuan strategis untuk

membedakan produk dari pesaing. Dalam iklan, sering kali ditonjolkan kelebihan produk atau jasa yang tidak dimiliki oleh produk lain, sehingga konsumen melihat nilai tambah dari produk tersebut. Dengan demikian, iklan tidak hanya mempromosikan produk tetapi juga membangun keunggulan kompetitif di pasar yang penuh persaingan (Sugiyono,2019:47).

f. Fungsi Iklan

Fungsi pertama dari iklan adalah sebagai alat penyampai informasi. Iklan memberikan informasi penting tentang produk atau jasa kepada konsumen, seperti harga, manfaat, spesifikasi, dan di mana produk bisa didapatkan. Informasi ini membantu konsumen dalam membuat keputusan pembelian yang lebih baik dan terinformasi (Rohman,2021:32).

SEGERI

Fungsi kedua iklan adalah sebagai alat persuasif. Dalam iklan, bahasa dan gambar yang digunakan bertujuan untuk memengaruhi sikap dan tindakan konsumen. Pesan-pesan dalam iklan dirancang untuk membujuk audiens agar tertarik membeli produk atau jasa yang diiklankan. Fungsi persuasif ini sering kali dieksekusi melalui penggunaan slogan, promosi, atau endorsement yang menggugah keinginan konsumen (Rohman,2021:33). Fungsi ketiga adalah sebagai alat pengingat. Iklan berperan untuk menjaga konsumen tetap ingat akan produk atau merek yang sudah dikenal. Bahkan ketika konsumen tidak memiliki kebutuhan langsung terhadap produk, iklan membantu menjaga merek tersebut tetap ada di benak mereka. Hal ini sangat penting untuk membangun loyalitas dan preferensi merek di antara konsumen (Rohman,2021:34)

Iklan menggunakan berbagai elemen visual dan verbal untuk menciptakan pesan yang menarik dan efektif. Elemen verbal biasanya berupa teks singkat yang menekankan fitur produk atau manfaat yang ditawarkan, sementara elemen visual seperti gambar dan warna berfungsi untuk menarik perhatian audiens secara instan. Kombinasi antara elemen- elemen ini dirancang untuk menciptakan dampak yang kuat dan membuat pesan iklan mudah diingat (Nurhadi, 2023:3). Selain menggunakan elemen visual dan verbal, iklan sering kali memanfaatkan teknik-teknik tertentu untuk meningkatkan daya tariknya, seperti humor, kejutan, atau kontroversi. Teknik-teknik ini dapat memicu audiens untuk lebih tertarik pada pesan vang disampaikan dan bahkan memicu percakapan di antara audiens. Dengan demikian, iklan tidak hanya berfungsi untuk mempromosikan produk tetapi juga menciptakan lebih di perhatian luas masyarakat yang (Nurhadi,2023:4).

Penyebaran iklan melalui berbagai media juga mempengaruhi cara pesan tersebut diterima oleh audiens. Di era digital, iklan sering disebarluaskan melalui media sosial, situs web, dan aplikasi, yang memungkinkan iklan menjangkau audiens yang lebih spesifik dan terukur. Iklan digital memungkinkan interaksi langsung dengan konsumen, seperti mengklik tautan atau berpartisipasi dalam promosi, yang semakin memperkuat fungsi iklan sebagai alat pemasaran yang efektif (Nurhadi,2023:5).

g. Karakteristik Keterampilan Menulis Teks Iklan

a) Singkat dan Padat

Teks iklan harus menggunakan kata-kata yang sederhana, efisien, dan langsung pada tujuan.

O

b) Persuasif

Menggunakan bahasa yang dapat meyakinkan audiens untuk melakukan tindakan tertentu.

c) Kreatif dan Inovatif

Menonjolkan ide-ide yang unik agar pesan lebih mudah diingat.

d) Relevan dengan Target Audiens

Isi iklan harus sesuai dengan kebutuhan, minat, dan budaya audiens.

e) Berfokus pada Manfaat

Menekankan keuntungan atau nilai tambah dari

produk atau jasa yang diiklankan.

- h. Indikator Keterampilan Menulis Teks Iklan
 - a) Penggunaan Bahasa yang Efektif
 Mampu menggunakan kata-kata yang jelas, menarik,
 dan sesuai dengan karakteristik audiens.
 - b) Keberhasilan dalam Membangun Pesan Utama Teks iklan berhasil menyampaikan ide pokok atau pesan inti dengan baik.
 - c) Kesesuaian dengan Tujuan Komunikasi
 Teks iklan sesuai dengan tujuan pemasaran, seperti meningkatkan kesadaran merek atau mendorong penjualan.
 - d) Kreativitas dalam Penggunaan Gaya Bahasa
 - Menggunakan gaya bahasa yang menarik, seperti metafora, aliterasi, atau humor untuk menarik perhatian.
 - e) Kemampuan Memadukan Kata dan Visual
 - Jika disertai elemen visual, teks iklan mampu melengkapi dan memperkuat pesan visual tersebut.
 - f) Adanya Call to Action (CTA)
 Iklan yang baik harus mengarahkan pembaca untuk mengambil tindakan tertentu, seperti "Beli Sekarang,"
 "Daftar Gratis," atau "Hubungi Kami."
 - g) Daya Tarik dan Daya Ingat

Pesan yang ditulis mampu menarik perhatian dan mudah

diingat oleh audiens

2. Media Pembelajaran Aplikasi Canva

a. Pengertian Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain secara mudah dan cepat. Didesain untuk pengguna non-profesional, Canva menyediakan antarmuka yang intuitif dan sederhana sehingga siapa pun, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, dapat membuat konten visual seperti presentasi, poster, infografis, hingga media pembelajaran (Riyadi,2022:12). Dalam konteks pendidikan, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Pengajar dapat membuat bahan ajar yang lebih menarik melalui berbagai template, gambar, dan elemen visual lainnya yang disediakan oleh Canva. Penggunaan Canva dalam proses belajar mengajar terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis (Riyadi,2022:13).

Canva juga mendukung kolaborasi antara pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur berbagi dan penyuntingan secara langsung, pengajar dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam pembuatan konten pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Hal ini juga memudahkan dalam proses evaluasi karena hasil kerja siswa dapat langsung ditinjau dan diberikan umpan balik secara real-time (Riyadi,2022:14).

b. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Salah satu kelebihan utama Canva adalah kemudahan Canva penggunaannya. menawarkan berbagai template siap pakai yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, sehingga memudahkan pengguna, terutama bagi pengajar yang tidak memiliki keahlian khusus dalam desain grafis. Selain itu, Canva menyediakan berbagai elemen desain seperti gambar, dan ilustrasi yang sangat lengkap dan ikon, font, mudah diakses (Hidayat,2021:21). Namun, di balik kelebihannya, Canva juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kekurangan utama adalah terbatasnya fitur pada versi gratis. Banyak fitur unggulan, seperti beberapa jenis font premium, template eksklusif, dan kemampuan menyimpan desain dengan resolusi tinggi, hanya tersedia di versi berbayar. Hal ini mungkin menjadi hambatan bagi pengguna yang ingin memaksimalkan potensi Canva namun memiliki keterbatasan anggaran (Hidayat,2021:22). Selain itu, Canva juga memiliki keterbatasan dalam hal fleksibilitas desain. Meski mudah digunakan, platform ini tidak menawarkan kebebasan dan kompleksitas desain seperti yang dimiliki oleh perangkat lunak desain grafis profesional seperti Adobe Photoshop atau Illustrator. Pengguna yang membutuhkan desain yang sangat detail dan spesifik mungkin merasa terbatas dengan kemampuan Canva (Hidayat,2021:23).

c. Fitur-Fitur Canva

Canva dilengkapi dengan berbagai fitur yang mendukung pengguna dalam membuat desain yang menarik dan profesional. Salah satu fitur utamanya adalah drag-and-drop editor, yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menambahkan dan mengatur elemen desain seperti gambar, teks, dan ikon sesuai dengan keinginan. Fitur ini sangat membantu bagi pengguna yang tidak memiliki terutama keterampilan teknis di bidang desain (Sari,2023:10). Fitur lainnya adalah template library yang sangat luas. Canva menyediakan ribuan template yang siap digunakan untuk berbagai kebutuhan, mulai dari presentasi, media sosial, hingga materi pembelajaran. Pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan langsung mengeditnya dengan menambahkan konten yang relevan, seperti gambar atau teks (Sari,2023:11).

Canva juga memiliki fitur kolaborasi yang

memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja pada satu desain secara bersamaan. Fitur ini sangat berguna dalam konteks pembelajaran, di mana siswa dan guru dapat bekerja sama dalam membuat proyek desain. Dengan fitur kolaborasi ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif, karena memungkinkan untuk berkontribusi siswa secara langsung dalam pembuatan konten (Sari,2023:12).

d. Tahapan-tahapan menggunakan Canya



Gambar 2.1 Membuat Canva

Pertama-tama agar bisa menggunakan aplikasi Canva, Anda harus membuat akun terlebih dahulu. Caranya sangat mudah, kalian cukup akses link canva. Setelah masuk ke situs Canva, Anda bisa klik tombol "sign up" yang ada di sebelah kiri atau pojok kanan atas layar. Anda juga dapat mendaftar dengan akun Google, Facebook, atau alamat email. Setelah mendaftar, aplikasi Canva sudah bisa Anda gunakan





Gambar 2.3 Dashboard Aplikasi Canva

Tahap selanjutnya setelah akun Canva Anda berhasil dibuat, Anda akan masuk ke halaman utama aplikasi canva seperti diatas dan untuk membuat desain atau konten visual, Anda bisa klik tombol "Tambah atau logo +" disebelah kanan bawah layar atau pada gambar yang terdapat lingkaran ungu, lalu Anda pilih jenis desain yang ingin Anda buat seperti poster, banner iklan dan lain- lain. Dalam tutorial Canva Level Basic ini, saya akan membuat sebuah poster Sepatu yang bahannya full menggunakan fiturfitur yang ada dicanva tanpa ada tambahan gambar dan bahan dari luar aplikasi Canva.

1. Membuat Ukuran Khusus

0:42 🕲 🕲 📾 \cdots	0,2KB/d 🔇 🛋 🛋 🗣 ෩ 16
Q Cari	Batalkan
+ Ukuran khusus	
Disarankan	
Cerita Anda	
O Konten Instagram (Persegi)	

Gambar 2.4 Setting Ukuran Konten Canva

	SUM	74		TAL.		
Į.	Sete	lah meneka	n tombol	tambah,	maka akan	
E	diarahkan pemilihan ukuran, dan kita buat den					
VERS	ukuran 1:1 mengkotal	l atau 1080 s	px dan 1()80px ui	ntuk ukuran	
7	0:45 🕲 🕲 🛍 🚥		0,2KB/d 🛈 🛋 🖌	a 🔷 💀 16)	and H	
	Q Ukuran kh	usus	×	Batalkan		
	Lebar	Tinggi				
1	1080	1080	piksel 🗸	ð		
		Buat desain I	oaru			

Gambar 2.5 Contoh Setting Ukuran

2. Merubah Background

Pada gambar diatas, kita lakukan klik pada kertas putih, lalu pilih ganti untuk mengubah

background dan pilih "Foto" di bagian menu bawah lalu ketik background nama yang diinginkan. Saya disini akan memilih background biru, karena warna biru mudah menarik perhatian mata. Dan jangan memilih yang ada tulisan PRO, karena itu hanya diperuntukkan yang sudah berlangganan dimana berlangganan harga Rp.70.000/bulan ketika artikel inidibuat.



Gambar 2.5 Merubah Backround untuk memulai Desain

Informasi untuk teks pada menu dibagian bawah adalah sebagai berikut:

- a) Sunting, untuk merubah teks.
- b) Font, untuk merubah bentuk huruf.
- c) Ukuran font, untuk memperbesar-kecil huruf.

- d) Warna, untuk merubah warna huruf
- e) Format, untuk merubah ketebalan, teks miring, garis bawah pada teks dan sebagainya.
- f) Jarak, untuk mengatur spasi antar huruf secara vertikal (atas ke bawah).
- g) Efek, untuk menambah gaya pada huruf.
- h) Animasi, untuk membuat teks jadi hidup.
- i) Transparansi, untuk memudarkan teks.
- j) Posisi, untuk lapisan teks.
- k) Geser, untuk menu memindahkan teks.
- 1) Dsb

NUERSIT

Pada tulisan yang baru saja ditambahkan, kita rubah menjadi tulisan yang awalnya "Tambahkan judul" menjadi "Sepatu Murah" menggunakan Font Montserrat Bold dan kita format menjadi huruf besar semua dengan memilih "Format" lalu pilih logo "aA". Lalu kita geser posisi fontnya ditengah- tengah dan akan muncul garis bantu ketika kita menggesernya ketengah.



Gambar 2.6 Memulai Desain Canva sesuai kebutuhan

Kemudian kita akan menambahkan efek berupa efek Splice dengan warna Putih. Untuk merubah warna efeknya bisa ditekan sekali lagi pada efek yang kita pilih. Disana saya mengecilkan Offset efek menjadi 0 dan sisanya tidak ada perubahan. Tergantung dari teman-teman untuk ketebalan bisa di tambah sesuai keinginan sendiri, disini saya menggunakan ketebalan 50.

3. Menambahkan Objek

AVERS

Kali ini saya menggunakan objek sepatu, untuk menambahkannya, silahkan klik sembarang diluar kanvas atau bagian yang berwarna abu-abu agar kembali ke menu bebas. Lalu klik logotambah dan pilih **elemen** dan ketik sepatu untuk memilih produk sepatu yang akan ditampilkan di poster kita nantinya.



Gambar 2.7 Menambahkan Objek untuk desain yang menarik

Gunakan sudut bulatan kecil bewarna putih untuk memperbesar-kecil objek. Jika belum muncul sudut bulatan tersebut, silahkan klik terlebih dahulu objek yang ingin kita besarkecilkan, maka akan muncul sudut bulatan putih tersebut, tarik salah satu ke arah luar untuk memperbesar dan ke dalam untuk memperkecil. Lalu taruh objek sepatu tadi ketengah- tengah sampai ada garis bantu memberi tahu posisi sepatu tersebut bahwa posisinya sudah ditengah. Berikutnya menambahkan objek garis putus-putus untuk memberikan informasi kepada objekyang kita inginkan dengan cara klik **logo tambah** lalu pilih **elemen** lalu ketik **garis.** Pada bagian **Grafis** silahkan klik **lihat semua** untuk melihat seluruh objek pada Grafis.



Gambar 2.8 Pilih Elemen sesuai kebutuhan desain

Ubah warna garis yang kita pilih sesuai keinginan kita pada menu bagian bawah dan pilih warna. Dan gunakan sudut bulatan bewarna putih untuk memperbesar-kecil objek dan gunakanlogo panah arah berlawanan untuk memiring-luruskan objek, dan gunakan panah bertanda tambah untuk menggeser-geser objek.

4. Menyalin atau menduplikat Objek

Untuk menyalin atau menduplikat sebuah objek amatlah mudah, yaitu menekan logo tambah disebelah logo tong sampah, biasanya berada diatas objek yang kita pilih.



Gambar 2.9 Mencopy paste gambar untuk kebutuhan 2 gambar

5. Finishing

Finishing adalah tahap akhir yaitu berupa kreatifitas kita dalam mempercantik poster tersebut dengan sebaik-baik mungkin. Disini saya akan menambahkan Teks bertuliskan deskripsi dari produk yang kita miliki serta menggunakan **efek latar belakang.** Klik 2x untuk memunculkan menu pada efek yang kita pilih.



Gambar 2.10 Mulai kreatifitas desain dengan berbagai elemen atau gambar

AIVERS

Bagaimana? Cukup mudah bukan. Untuk desain, memang memerlukan waktu dan kreatifitas untuk mencapai finishing yang indah dan sederhana. Berikutnya materi penggunaan Canva level Middle, dimana dilevel ini kita menggunakan Third-App-Party atau aplikasi pihak ketigauntuk memaksimalkan finishing dan kreatifitas desain kita. Yaitu berupa foto dari Google yang akan kita olah, dan menghapus background foto tersebut menggunakan website Background Remover. Untuk aplikasi canva sebenarnya sudah memiliki Hapus Latar Belakang untuk elemen atau gambar, hanya saja kita harus berlangganan terlebih dahulu untuk memakai fitur tersebut.

c) Membuat Desain dengan Canva Level Middle

Pertama, kita siapkan bahannya dari luar, sebagai contohnya disini saya mencari gambar sepatu di google, dan kalian bisa menggunakan barang atau jasa kalian sendiri-sendiri. Lalu foto tersebut akan saya hapus backgroundnya dengan situs background remover yang bisa kita caridi google dan dieksekusi secara online.

3. Hapus Latar Belakang Gambar (Background Remover)



Gambar 2.11 Hapus Backround yang tidak sesuai kebutuhan



Gambar 2.12 Hapus Backround lewat website remove.bg

Setelah kita sudah mendapatkan foto yang kita mau, kita kunjungi situs background remover lalu Upload Image atau unggah gambar yang hendak kita hapus backgroundnya. Setelah gambar yang kita inginkan terhapus, donwload filenya dan kita buka kembali aplikasi canvanya.

4. Merubah Background

Langkah selanjutnya kita merubah background menjadi warna biru yang agak gelap dengansedikit kemewahan dalam gambar tersebut.



Gambar 2.13 Tambahkan Backround sesuai kebutuhan

Lalu, hapus objek sepatu sebelumnya dan kita masukkan sepatu yang telah kita hapus backgroundnya. Untuk membuka gambar yang ada di galeri hp kita bisa memilih galeri pada menu bagian bawah di canva.

5. Mengatur Posisi Layer

Berikutnya kita mengatur posisi sepatu agar posisinya berada dibelakang garis deskripsi, karena jika kita memasuki gambar yang baru otomatis elemen atau objek tersebut akan berada di posisi paling atas. Untuk mengatur posisinya silahkan memilih menu posisi dibagian menu canva, lalu kita pilih ke paling belakang agar objek berada di paling belakang.



6. Finishing

Setelah kita merasa semuanya sudah pas dan desain siap dibagikan, kita bisa memilih gambar Unduh atau Berbagi dibagian kanan atas, agar gambar tersebut bisa tersimpan di Device yangkita miliki dan bisa kita bagikan ke seluruh sosmed yang kita inginkan. Berikut hasil finishingnya.



Gambar 2.16 Pilih Template Desain

B. Klik menu Flyer



Gambar 2.17 Pilih Menu Flayer

C. Pilihlah salah satu jenis model flyer, kalian

tinggal drag n drop model flyernya.



Gambar 2.18 Pilih Flayer dan Drag m Drop Model Flayernya

B. Penelitian Relevan

Penelitian oleh Setiawan, A. (2021:3) berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Iklan Siswa memberikan pandangan yang relevan dalam konteks penelitian Anda. Penelitian ini fokus pada penggunaan media digital secara umum untuk meningkatkan kemampuan menulis teks iklan. Meskipun tidak spesifik pada Canva, studi ini memberikan dasar tentang bagaimana media digital dapat mempengaruhi keterampilan menulis teks iklan, vang berhubungan erat dengan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dalam penelitian Anda (Setiawan, 2021: 45). Selanjutnya, penelitian oleh Rahayu, D. (2022:1) yang beriudul Efektivitas Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mendesain Iklan secara langsung mengkaji efektivitas Canva dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini relevan karena fokus pada bagaimana Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain iklan. Hal ini berhubungan langsung dengan penelitian Anda yang menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran untuk materi teks iklan, meskipun penelitian ini lebih menekankan pada kreativitas desain (Rahayu, 2022,:58).

Penelitian oleh Wulandari, M. (2023:1) dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Iklan di Sekolah Menengah Pertama menjelajahi penerapan aplikasi dalam pembelajaran teks iklan di tingkat sekolah menengah pertama. Ini relevan dengan konteks SMPN 14 Kota Bengkulu yang menjadi fokus penelitian Anda. Meskipun penelitian ini tidak menggunakan Canva secara spesifik, ia memberikan wawasan tentang penggunaan aplikasi dalam konteks pembelajaran teks iklan di tingkat sekolah menengah (Wulandari, 2023:71). Penelitian oleh Sari, N. (2022:2) yang berjudul *Implementasi Media Pembelajaran Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Kasus di Kelas VIII* sangat relevan dengan penelitian Anda karena membahas penggunaan Canva secara spesifik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas Canva dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, yang sejalan dengan fokus penelitian Anda pada penggunaan Canva untuk materi teks iklan di kelas VIII (Sari, 2022:83).

Penelitian oleh Pratama, R. (2023:1) yang berjudul Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Promosi memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi dapat secara signifikan mempengaruhi kemampuan menulis teks promosi. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam menulis konten promosi dengan lebih interaktif dan dinamis (Pratama, 2023:95).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi

memungkinkan peningkatan keterampilan menulis melalui penggunaan alat yang memudahkan siswa dalam menyusun teks vang lebih menarik dan sesuai dengan audiens target. Dalam konteks ini, Canva sebagai platform desain berbasis teknologi memberikan kontribusi besar, terutama dalam penyusunan visual yang menarik dan teks promosi yang sesuai. Canva memfasilitasi pengguna dalam menciptakan konten visual yang dapat diintegrasikan dengan teks promosi, sehingga memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan dampak promosi. Meskipun fokus utama penelitian Pratama terletak pada teks promosi, temuan ini relevan dengan bagaimana Canya mempengaruhi keterampilan menulis, terutama dalam konteks periklanan dan pemasaran digital. Teknologi memungkinkan pendekatan baru dalam pembelajaran menulis, di mana pengguna dapat langsung melihat dampak visual dari teks yang mereka buat, seperti yang ditawarkan Canva dalam berbagai template dan alat desainnya. Penelitian ini juga memberikan perspektif penting terkait peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam memotivasi pengguna untuk menulis. Dengan fitur-fitur seperti template siap pakai, integrasi gambar, dan fleksibilitas dalam pengeditan, Canva berfungsi sebagai alat yang tidak hanya mendorong kemampuan menulis teks yang efektif, tetapi juga meningkatkan kreativitas pengguna dalam mempresentasikan pesan mereka secara visual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan keterampilan menulis melalui alat yang memudahkan siswa dalam menyusun teks yang lebih menarik dan sesuai dengan audiens target. Dalam konteks ini, Canva sebagai platform desain berbasis teknologi memberikan kontribusi signifikan, terutama dalam hal penyusunan visual yang menarik dan pembuatan teks promosi yang efektif. Canva memfasilitasi pengguna dalam menciptakan konten visual yang terintegrasi dengan teks promosi, sehingga memperkuat Spesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan dampak promosi secara keseluruhan. Meskipun penelitian ini berfokus pada teks promosi, temuan relevan tersebut dalam konteks bagaimana Canva mempengaruhi keterampilan menulis secara umum. Teknologi ini memungkinkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran menulis, dengan pengguna dapat langsung melihat dampak visual dari teks yang mereka buat. Canva, dengan berbagai template dan alat desainnya, memberikan kesempatan kepada pengguna untuk bereksperimen dengan tata letak, tipografi, dan elemen visual lainnya. Hal ini tidak hanya membantu dalam menghasilkan teks promosi yang lebih efektif tetapi juga meningkatkan kualitas dan daya tarik visual dari tulisan tersebut.

Penelitian ini juga menyoroti peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam memotivasi dan meningkatkan

keterampilan menulis. Fitur- fitur seperti template siap pakai, fleksibilitas integrasi gambar. dan dalam pengeditan, menjadikan Canva sebagai alat yang mendukung kemampuan menulis teks yang efektif. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik visual yang konkret tentang bagaimana desain dapat mempengaruhi efektivitas teks mereka. Dengan demikian, Canva tidak hanya mempermudah proses penyusunan teks tetapi juga memperluas kreativitas pengguna dalam mempresentasikan pesan mereka secara visual. Integrasi teknologi seperti Canva dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan tulisan yang berkualitas. lebih menarik. dan berdampak, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemasaran siswa secara keseluruhan.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat bagan dibawah ini.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan dasar yang dijadikan pijakan dalam melaksanakan penelitian. Tim Penyusun PPKI (2015:18) menyatakan bahwa asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar yang menjadi landasan berpikir dan bertindak dalam penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2013:65), asumsi adalah titik tolak pemikiran yang diterima sebagai kebenaran oleh peneliti sebelum dibuktikan dengan hasil penelitian.

Berdasarkan pendapat di atas, asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu. Hal ini didasarkan pada anggapan bahwa penggunaan media visual dan interaktif seperti Canva mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menyusun dan mengembangkan teks iklan. Interaktivitas yang ditawarkan oleh Canva memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan ide-ide mereka dengan lebih jelas, sehingga membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun teks iklan yang baik dan sesuai kaidah. Asumsi ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital yang menuntut penggunaan teknologi untuk mendukung efektivitas pembelajaran di sekolah.

E. Hipotesis

- Ho : Tidak Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks Iklan kelas VIII berbasis Canva di SMPN 14 Kota Bengkulu.
- Ha : Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks Iklan kelas VIII berbasis Canva di SMPN 14 Kota Bengkulu.