

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode kuantitatif disebut sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah, yaitu konkret, empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Sedangkan metode eksperimen merupakan perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Pada penelitian ini, digunakan desain *Quasy Eksperimen*, di mana desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penulis menggunakan *Quasy Eksperimen* dan desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui pengaruh dari model pembelajaran yang digunakan dengan mata pelajaran yang sama.

Sugiyono (2015:3), desain penelitian quasi eksperimen digunakan ketika peneliti tidak dapat secara penuh mengontrol atau mengacak subjek penelitian, tetapi tetap berusaha untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang keduanya diberikan pretest dan posttest, tetapi kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tertentu.

Sugiyono (2012:116), *desain Nonequivalent Control Group Design* merupakan salah satu bentuk quasi eksperimen yang sering digunakan dalam penelitian, terutama ketika terdapat keterbatasan untuk melakukan randomisasi subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam desain ini, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan khusus, seperti penerapan model pembelajaran tertentu, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut. Hasil belajar kedua kelompok dibandingkan berdasarkan skor pretest dan posttest. Meskipun tidak menggunakan randomisasi penuh, Sugiyono menyatakan bahwa desain ini tetap memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan dengan memperhatikan dan mengendalikan perbedaan awal antara kelompok eksperimen dan kontrol agar validitas internal penelitian tetap terjaga.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas A (Eksperimen)	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas B (Kontrol)	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O1 = Skor **Pretest** untuk kelompok A
- O2 = Skor **Posttest** untuk kelompok A
- O3 = Skor **Pretest** untuk kelompok B
- O4 = Skor **Posttest** untuk kelompok B

Desain penelitian yang ditampilkan pada Tabel 3.1 menggunakan metode eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (Kelas A) dan kelompok kontrol (Kelas B). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap hasil belajar siswa. Kelas A sebagai kelompok eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu (O1) untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, Kelas A kembali diuji melalui posttest (O2) untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar dibandingkan skor pretest.

Di sisi lain, Kelas B sebagai kelompok kontrol juga diberikan pretest (O3) untuk mengukur kemampuan awal mereka, namun kelompok ini tidak diberikan perlakuan apapun (X1). Mereka mengikuti metode pembelajaran biasa tanpa modifikasi atau perlakuan tambahan. Setelah periode waktu yang sama dengan kelompok eksperimen, Kelas B kembali diuji dengan posttest (O4) untuk melihat perubahan hasil belajar mereka.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 14 Bengkulu beralamat di Jalan Zainul Arifin No. 043, Kelurahan Padang Nangka, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada 2 September sampai dengan 2 Oktober 2024.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest- Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini, dua kelompok dipilih secara acak dan diberikan pretest untuk mengetahui perbedaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu, di mana satu kelompok berperan sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, sedangkan kelompok lainnya menjadi kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengamati pengaruh media pembelajaran berbasis Canva terhadap keterampilan menulis teks iklan siswa. Keberhasilan penelitian ini diukur melalui peningkatan keterampilan menulis setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Tes akhir
A	X_E	T
B	X_K	T

Keterangan:

A = Kelas eksperimen

B = Kelas kontrol

X_E = Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Canva

X_K = Pembelajaran dengan tidak menggunakan metode pembelajaran Canva

T = Tes akhir yang sama pada kedua kelompok

X adalah perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam eksperimen tersebut. Perlakuan yang dimaksud yaitu dapat berupa penggunaan metode pembelajaran Canva atau mengajar tertentu, model penilaian, dan sebagainya.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiono (2019:5) populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karekteristik

tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu. Populasi ini mencakup semua siswa yang terdaftar di sekolah tersebut pada tingkat kelas VIII. Dengan demikian, populasi ini menjadi fokus penelitian karena mereka merupakan kelompok yang akan dievaluasi untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran berbasis Canva terhadap keterampilan menulis teks iklan. Berikut adalah tabel populasi siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu yang menjadi populasi dalam penelitian ini:

Tabel 3.3 Populasi

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	VIII A	32	Populasi terjangkau
2	VIII B	30	Populasi terjangkau
3	VIII C	31	Populasi terjangkau
Total		93	Seluruh siswa kelas VIII SMPN 14 Kota Bengkulu

Populasi terjangkau adalah bagian dari populasi yang secara langsung dapat diakses dan menjadi objek penelitian. Dalam konteks penelitian ini, populasi terjangkau adalah seluruh siswa kelas VIII di

SMPN 14 Kota Bengkulu, yang terdiri dari berbagai

kelas di tingkat tersebut. Penggunaan populasi terjangkau membantu membatasi lingkup penelitian sehingga lebih terfokus dan dapat dilakukan dengan lebih efektif. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan objek yang menjadi fokus studi, yaitu semua siswa SMPN 14 Kota Bengkulu. Dalam konteks penelitian ini, populasi terjangkau adalah siswa kelas VIII di sekolah tersebut.

b. Sampel

Sugiyono (2019:23) menjelaskan konsep sampel dalam konteks penelitian sebagai bagian atau subset dari populasi yang diambil untuk mewakili keseluruhan populasi. Jumlah objek yang sesuai dalam penelitian, menurut Sugiyono (2019:34), bergantung pada beberapa faktor. Dalam penelitian ini, total populasi adalah 93 siswa. Menggunakan teknik *random sampling*, peneliti memilih 60 siswa sebagai sampel, yang sesuai dengan batasan-batasan penelitian. (seperti waktu dan biaya). Jumlah sampel tersebut dipilih agar dapat mewakili populasi secara akurat dan hasilnya dapat digeneralisasi. Berikut ini di sajikan table yang menunjukkan jumlah sampel dengan pertimbangan tertentu, sehingga peneliti mengambil sampel dikelas VIII A dan B yaitu :

Tabel 3.4 Sampel

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1.	VIII A	32	Kelas Eksperimen
2.	VIII B	30	Kelas Kontrol

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Anas Sudijono menyatakan bahwa sampel adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mencatat atau meneliti sebagian kecil saja dari seluruh elemen yang menjadi objek penelitian. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti menggunakan sampel sebanyak 60 orang siswa yang diambil dari populasi itu.

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama:

1. Variabel Media Pembelajaran Berbasis Canva (X):

Arsyad (2021:10) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau fasilitas yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, yang dapat memperjelas materi ajar, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan minat serta motivasi siswa.

Kuswanto (2021:6) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva, dapat

memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan kreativitas, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi ajar secara lebih mendalam. Canva memberikan peluang bagi siswa untuk menciptakan teks iklan yang tidak hanya memenuhi kaidah penulisan tetapi juga menarik dari segi desain.

Jenis: Variabel independen (bebas), yang merupakan faktor yang dapat diatur atau dimanipulasi oleh peneliti. Variabel X ini adalah masukan atau input yang diharapkan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran berbasis Canva digunakan sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi teks iklan (Margono, 2021:6).

2. Variabel Pemahaman Materi Teks Iklan (Y):

Gagne (2021a;35) dalam teori pembelajaran menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat diukur melalui perubahan dalam pengetahuan yang mereka miliki setelah menerima stimulus, seperti pengajaran atau latihan. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran seperti Canva diharapkan dapat merangsang pemahaman siswa tentang teks iklan.

Sardiman (2019:23) menjelaskan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk mengolah dan menginternalisasi informasi yang diterima, serta mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Dalam konteks

teks iklan, pemahaman ini mencakup pengenalan terhadap elemen-elemen teks iklan yang efektif dan bagaimana cara membuat iklan yang menarik dan komunikatif.

Jenis: Variabel dependen (terikat), yang merupakan hasil atau dampak yang diukur berdasarkan perubahan pada variabel X. Dalam hal ini, variabel Y menggambarkan hasil pemahaman siswa terhadap materi teks iklan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian untuk memperoleh data diperlukan teknik atau cara pengumpulan data. Pada penelitian ini cara yang digunakan untuk memperoleh data yaitu menggunakan tes.

1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam kondisi tertentu, dengan cara dan aturan-aturan yang telah ditentukan (Arikunto,2013:67). Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tertulis, yang berfokus pada penulisan teks iklan. Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi teks iklan dengan menggunakan dua jenis tes: pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis Canva. Tujuan dari pretest adalah untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai materi teks iklan,

sehingga dapat diketahui sejauh mana pemahaman siswa sebelum intervensi dilakukan. Hasil pretest memberikan gambaran tentang tingkat pengetahuan dasar siswa yang menjadi titik awal evaluasi. Posttest dilaksanakan setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva. Tujuan posttest adalah untuk menilai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks iklan setelah intervensi. Dengan membandingkan hasil posttest dengan pretest, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran berbasis Canva berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menulis teks iklan.

2. Dokumentasi

Menurut Suharsini Arikunto, metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar, prasasti, majalah, notulen rapat, agenda, serta foto-foto kegiatan (Arikunto,2013:67). Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk melengkapi data dari hasil wawancara dan observasi. Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari data-data yang telah didokumentasikan. Secara etimologis, istilah "dokumentasi" berasal dari kata "dokumen," yang berarti barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen, jurnal dan sebagainya.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen dalam penelitian deskriptif dapat berupa tes, pedoman wawancara, pedoman observasi. Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa tes pretes dan posttest.

Tabel 3.5 Instrumen

Variabel	Indikator	Jumlah
Media Pembelajaran Berbasis Canva (X)		
1) Relevansi Materi	3 item (1, 2, 3)	3
2) Kemudahan Penggunaan	3 item (4, 5, 6)	3
3) Kreativitas dalam Desain	3 item (7, 8, 9)	3
4) Ketersediaan Fitur Desain	3 item (10, 11, 12)	3
5) Kemampuan Membuat Teks Iklan yang Menarik	3 item (13, 14, 15)	3
Keterampilan Menulis Teks Iklan (Y)		
a. Kemampuan Menyusun Kata-kata yang Menarik	3 item (1, 2, 3)	3
b. Kemampuan Menggunakan Headline yang Efektif	3 item (4, 5, 6)	3
c. Penggunaan Call to Action yang Tepat	3 item (7, 8, 9)	3
d. Penggunaan Gambar dan Visual yang Mendukung Iklan	3 item (10, 11, 12)	3
e. Kemampuan Menentukan Target Audiens	3 item (13, 14, 15)	3

Tabel 3.7 Pretest dan Posttest

No.	Indikator	Pernyataan
1	Pemahaman penggunaan Canva	Siswa dapat menjelaskan bagaimana Canva membantu

	untuk membuat iklan	dalam membuat teks iklan yang menarik.
2	Keunggulan Canva dibanding alat lain	Siswa dapat menyebutkan keunggulan menggunakan Canva dibandingkan dengan alat lain untuk membuat iklan.
3	Elemen penting dalam membuat teks iklan di Canva	Siswa dapat menyebutkan elemen yang paling penting dalam membuat teks iklan setelah belajar menggunakan Canva.
4	Langkah-langkah desain iklan di Canva	Siswa dapat menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan Canva untuk mendesain sebuah iklan.
5	Pemilihan gambar dalam Canva	Siswa dapat menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih gambar untuk iklan di Canva.
6	Kemudahan pembuatan iklan di media sosial dengan Canva	Siswa dapat menjelaskan bagaimana Canva mempermudah pembuatan iklan yang efektif untuk media sosial.
7	Fitur-fitur Canva untuk meningkatkan desain iklan	Siswa dapat menyebutkan tiga fitur Canva yang dapat meningkatkan kualitas desain iklan.

8	Peran warna dalam desain iklan di Canva	Siswa dapat menjelaskan peran warna dalam desain iklan yang dibuat di Canva.
9	Penggunaan layout di Canva	Siswa dapat menjelaskan bagaimana Canva membantu dalam menyusun layout yang tepat untuk sebuah teks iklan.
10	Keseimbangan antara teks dan gambar di Canva	Siswa dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan keseimbangan antara teks dan gambar dalam iklan.
11	Penggunaan template di Canva	Siswa dapat menjelaskan bagaimana penggunaan template di Canva dapat mempermudah proses pembuatan iklan.
12	Pemilihan font yang tepat untuk iklan	Siswa dapat menjelaskan cara menggunakan font yang tepat untuk iklan di Canva.
13	Penggunaan animasi dalam iklan di Canva	Siswa dapat menjelaskan manfaat menggunakan animasi pada iklan yang dibuat dengan Canva.
14	Penyesuaian desain Canva dengan target audiens	Siswa dapat menjelaskan cara menyesuaikan desain iklan di Canva dengan target audiens yang berbeda.

15	Efektivitas dan daya tarik teks iklan di Canva	Siswa dapat menjelaskan apa saja yang membuat sebuah teks iklan menjadi lebih efektif dan menarik setelah belajar menggunakan Canva.
----	--	--

1. Uji Validitas

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

r = koefisien korelasi

N = jumlah sampel

X = nilai pada instrumen

Y = nilai kriteria atau konstruk yang diukur

Sugiyono (2020;23) Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Dalam konteks penelitian ini, validitas bertujuan untuk menentukan kemampuan soal dalam membedakan kemampuan siswa dalam menulis teks iklan sesuai dengan kriteria yang diukur. Suatu tes dinyatakan valid apabila nilai rrr yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar daripada nilai r tabel pada taraf signifikan 5%.

2. Uji Reliabilitas

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Sugiyono (2020;25) Berdasarkan hasil uji reliabilitas melalui aplikasi IBM SPSS 26, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,853. Jika dilihat pada tabel acuan reliabilitas di bawah, maka tingkat reliabilitas instrumen angket penelitian ini tergolong tinggi dan dapat mengukur keterampilan siswa dalam menulis teks iklan dengan baik.

α = koefisien reliabilitas (Cronbach's Alpha)

N/K = jumlah item dalam instrumen/ Varians

Tabel 3.10 Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0.800 \leq r < 1.00$	Sangat Tinggi
$0.600 \leq r < 0.800$	Tinggi
$0.400 \leq r < 0.600$	Sedang
$0.200 \leq r < 0.400$	Rendah
$r < 0.200$	Sangat Rendah

H. Teknik Analisa Data

Hasil data *pretest* dan *posttest* dianalisis melalui empat tahap, yaitu tahap deskripsi data, tahap uji normalitas, tahap uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for Windows*. *SPSS 16.0 for Windows* memiliki kemampuan lengkap dalam menjawab kebutuhan pengolahan dan analisis data statistik mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks diantaranya yang paling banyak digunakan **adalah** analisis deskriptif, t-test, korelasi, regresi, dan sebagainya.

1. Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif statistik untuk menggambarkan dan menganalisis hasil pretest dan posttest dari kedua variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2015;7), analisis deskriptif bertujuan untuk "memberikan gambaran secara deskriptif tentang karakteristik data dalam penelitian, baik berdasarkan variabel tunggal maupun variabel ganda." Beberapa ukuran statistik penting digunakan dalam analisis ini, seperti mean (nilai rata-rata), yang memberikan informasi tentang pusat data, serta median (nilai tengah) yang membagi data menjadi dua bagian yang sama besar. Modus diidentifikasi sebagai nilai yang paling sering muncul dalam sekumpulan data, sedangkan range atau rentang mengukur perbedaan antara nilai maksimum dan minimum untuk menggambarkan sebaran data secara keseluruhan. Selain itu, simpangan baku (standard deviation) mengukur seberapa jauh data tersebar dari nilai rata-rata, yang menurut Johnson dan Kuby (2010;3), "merupakan indikator penting dalam memahami variasi data dalam satu set observasi." Dalam penelitian ini, semua analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 16.0 for Windows, yang memungkinkan perhitungan dan visualisasi hasil secara akurat. SPSS memfasilitasi analisis statistik ini

secara efisien dan membantu peneliti dalam menginterpretasikan hasil pretest dan posttest secara tepat untuk mengevaluasi dampak perlakuan yang diberikan (Field, 2009;4).

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang dianalisis mengikuti distribusi normal, yang merupakan asumsi penting dalam banyak teknik statistik inferensial (Ghozali, 2016;2). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov yang tersedia di SPSS 16.0 for Windows. Teknik ini membandingkan distribusi data yang diperoleh dengan distribusi normal ideal untuk melihat apakah terdapat deviasi yang signifikan. Menurut Santoso (2018;8), data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi dari uji Kolmogorov-Smirnov lebih besar dari 0,05.

Apabila nilai probabilitas tersebut lebih besar dari 0,05, maka distribusi data dianggap tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal, dan teknik statistik yang memerlukan asumsi normalitas dapat diterapkan pada data (Sugiyono, 2015;5). Sebaliknya, jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal dan peneliti harus mempertimbangkan penggunaan teknik statistik nonparametrik.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memverifikasi apakah variansi data antar kelompok sampel adalah homogen atau tidak. Ini penting untuk memastikan bahwa perbandingan antar kelompok dalam analisis statistik adil dan sah (Sugiyono, 2015;5). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan *One Way Anova* yang tersedia dalam SPSS 16.0 for Windows. Uji ini memeriksa apakah variansi antar kelompok memiliki perbedaan yang signifikan. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi atau probabilitas lebih besar dari 0,05, maka variansi antar kelompok dapat dianggap seragam atau homogen. Dengan demikian, data dari kelompok yang dibandingkan dapat dianggap memiliki variansi yang tidak jauh berbeda.

4. Uji Hipotesis

Setelah data diuji untuk normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis, yang bertujuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan dari metode pembelajaran berbasis Canva terhadap kemampuan menulis teks iklan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Menurut Sugiyono (2015;6), uji hipotesis merupakan proses yang digunakan untuk menilai validitas dugaan yang telah dirumuskan berdasarkan data empiris. Dalam penelitian ini,

uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest antara kelompok eksperimen (yang menggunakan Canva) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode konvensional). Uji ini dilakukan menggunakan teknik statistik yang sesuai, seperti uji-t untuk dua sampel independen jika data berdistribusi normal dan homogen (Ghozali, 2016;5). Perangkat lunak SPSS 16.0 for Windows digunakan untuk menghitung perbedaan rata-rata antara kedua kelompok, dengan tujuan mengevaluasi apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Menurut Santoso (2018;1), jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran Canva dan metode konvensional. Apabila hasil uji menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, hipotesis yang menyatakan bahwa metode Canva memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks iklan dapat diterima. Sebaliknya, jika hasil uji tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, hipotesis tersebut akan ditolak, mengindikasikan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara kedua metode pembelajaran ini (Sugiyono, 2015;3).

5. Analisis Deskriptif Statistik

Analisis deskriptif statistik digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang data pretest dan

posttest. Statistik deskriptif meliputi penghitungan mean (nilai rata-rata), median (nilai tengah), modus (nilai yang paling sering muncul), range (rentang nilai), dan standard deviation (simpangan baku) (Ghozali, 2016;4). Analisis ini dilakukan menggunakan SPSS 16.0 for Windows untuk mengukur distribusi data dan variabilitas dalam dataset. Statistik deskriptif sangat penting karena memberikan informasi dasar mengenai karakteristik data dan menyediakan konteks untuk interpretasi hasil uji hipotesis lebih mendalam (Sugiyono, 2015;2).

Pengujian hipotesis adalah langkah penting dalam penelitian karena menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara hasil yang diobservasi dan hipotesis yang diajukan. Menurut Santoso (2018), uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Paired Samples T-Test yang dilakukan dengan SPSS 16.0 for Windows. Uji ini dirancang untuk membandingkan dua set data berpasangan, misalnya antara hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Paired Samples T-Test digunakan untuk mengukur perbedaan rata-rata antara dua kondisi terkait, seperti sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok, atau dua kelompok yang diukur pada waktu yang berbeda (Ghozali, 2016;1). Dalam konteks penelitian ini, uji ini bertujuan untuk menilai apakah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva

berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks iklan dibandingkan dengan metode konvensional.

Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05 dengan confidence interval sebesar 95%. Artinya, jika nilai signifikansi (2-tailed) dari uji Paired Samples T-Test kurang dari 0,05, maka perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest dianggap signifikan, dan hipotesis bahwa penggunaan Canva memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan menulis teks iklan akan diterima (Santoso, 2018;7). Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis penelitian akan ditolak karena perbedaan tersebut tidak dianggap signifikan secara statistik (Sugiyono, 2015;5).

Penggunaan Paired Samples T-Test ini memungkinkan peneliti untuk memastikan bahwa perubahan yang teramati dalam hasil belajar dapat dikaitkan secara langsung dengan intervensi yang diterapkan, seperti metode pembelajaran berbasis Canva, dan bukan disebabkan oleh faktor lain. Dengan teknik ini, peneliti dapat memastikan bahwa hasil penelitian adalah valid dan dapat diandalkan, yang pada akhirnya memberikan dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas media pembelajaran yang digunakan (Ghozali, 2016;3).

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik adalah pernyataan atau dugaan yang dapat diuji secara empiris menggunakan data. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis statistik biasanya terbagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1). Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak ada perbedaan atau hubungan antara variabel-variabel yang diuji, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa ada perbedaan atau hubungan antara variabel-variabel tersebut (Ghozali, 2016;3). Dalam penelitian ini hipotesis statistik yang digunakan adalah:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

Dalam penelitian mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman materi teks iklan pada siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu, hipotesis statistik dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman materi teks iklan pada siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu.

H_1 : Terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman materi teks iklan pada siswa kelas VIII di SMPN 14 Kota Bengkulu.

Parameter Populasi:

μ_1 : Rata-rata pemahaman materi teks iklan pada siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

μ_2 : Rata-rata pemahaman materi teks iklan pada siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

