YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.11007

ANALISIS ALIH WAHANA TEKS PIDATO PERSUASIF KE POSTER DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SISWA KELAS XI SMK SWASTA PAB 1 HELVETIA MEDAN

Analysis of the Transformation of Persuasive Speech Texts into Digital Posters Using the Canva Application among Grade XI Students at SMK Swasta PAB 1 Helvetia Medan

Prety Sinta Siregar, Susy Deliani, Wina Wulandari
Universitas Al Washliyah Medan
prettysintasiregar@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 23, 2026	Jun 20, 2026	Jul 2, 2026	Jul 7, 2026

Abstract

Although persuasive speech learning in Indonesian has the potential to develop students' communication skills, learning practices that tend to be traditional have not fully utilized digital technology to strengthen graphic design skills and the visual delivery of persuasive messages. This study aims to analyze students' understanding, the process of *alih wahana*, and the implications of transforming persuasive speech texts into digital posters using the Canva application among eleventh-grade students at SMK Swasta PAB 1 Helvetia Medan. This study used a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, interviews, and document analysis and were then analyzed using content analysis and thematic analysis. The results showed that most students still experienced difficulties in transforming persuasive speech texts into digital posters, particularly in applying effective graphic design principles, composing visual messages, and adjusting textual elements to the poster display. Nevertheless, the use of Canva helped students create

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

posters that were more attractive, communicative, and aligned with basic design principles, so that persuasive messages could be conveyed more clearly and effectively. The conclusion of this study affirms that the transformation of persuasive speech texts into digital posters assisted by Canva can be a relevant learning strategy for improving students' creativity, digital literacy, and visual communication skills. The implications of this study indicate the importance of integrating technology into Indonesian language learning so that the learning process becomes more contextual, productive, and adaptive to the competency needs of the 21st century.

Keywords: *Alih Wahana*; Persuasive Speech; Digital Poster; Canva; Indonesian Language Learning.

Abstrak: Meskipun pembelajaran pidato persuasif dalam Bahasa Indonesia memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, praktik pembelajaran yang cenderung tradisional belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital untuk memperkuat keterampilan desain grafis dan penyampaian pesan persuasif secara visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman siswa, proses alih wahana, serta implikasi perubahan teks pidato persuasif menjadi poster digital menggunakan aplikasi Canva pada siswa kelas XI SMK Swasta PAB 1 Helvetia Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, kemudian dianalisis menggunakan analisis konten dan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengalihwahanakan teks pidato persuasif menjadi poster digital, terutama dalam menerapkan prinsip desain grafis yang efektif, menyusun pesan visual, dan menyesuaikan unsur teks dengan tampilan poster. Meskipun demikian, penggunaan Canva membantu siswa dalam membuat poster yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah desain dasar sehingga pesan persuasif dapat disampaikan secara lebih jelas dan efektif. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa alih wahana teks pidato persuasif menjadi poster digital berbantuan Canva dapat menjadi strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan keterampilan komunikasi visual siswa. Implikasi penelitian menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar proses pembelajaran lebih kontekstual, produktif, dan adaptif terhadap kebutuhan kompetensi abad ke-21.

Kata Kunci: Alih Wahana; Pidato Persuasif; Poster Digital; Canva; Pembelajaran Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Modernisasi adalah proses perubahan atau transformasi dalam masyarakat, ekonomi, dan budaya menuju bentuk-bentuk yang lebih maju, efisien, dan sesuai dengan perkembangan zaman serta tuntutan kehidupan kontemporer (Saragih & Japatani, 2023). Modernisasi mencakup penerapan teknologi, internalisasi nilai-nilai, pembaruan sistem politik, serta perubahan gaya hidup ke arah yang dianggap lebih progresif dan relevan dengan dinamika zaman modern. Secara sederhana, modernisasi dapat diartikan sebagai proses perubahan masyarakat dari bentuk tradisional menuju masyarakat modern dalam seluruh aspek kehidupan (Sari et al, 2020). Perubahan yang terjadi pada modernisasi bersifat terarah

(*direct change*) serta dilandasi oleh perencanaan yang matang (*planned change*), yang dalam kajian ilmu sosial dikenal sebagai *social planning* (Matondang, 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa modernisasi merupakan suatu proses perubahan yang menyeluruh dan terarah dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, meliputi bidang sosial, ekonomi, budaya, dan politik.

Proses ini ditandai dengan penerapan teknologi, perubahan nilai dan gaya hidup, serta perencanaan sosial yang matang untuk mencapai tatanan masyarakat yang lebih maju, efisien, dan sesuai dengan tuntutan zaman. Dengan demikian, modernisasi tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi, tetapi juga transformasi struktural yang dirancang untuk mendorong kemajuan dan relevansi masyarakat dalam era *society* 5.0.

Di era *society* 5.0, masyarakat hidup berdampingan dengan teknologi digital yang semakin canggih dan terintegrasi dalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi digital membawa banyak dampak positif bagi kehidupan manusia karena mampu menjadikan berbagai aktivitas lebih mudah, cepat, dan praktis (Hakim & Yulia, 2024). Teknologi telah membuka ruang baru bagi metode pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif, serta memperluas akses terhadap sumber daya pendidikan.

Penggunaan teknologi ini memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses kapan saja. Salah satu teknologi digital yang dapat membantu dalam pembelajaran adalah *handphone*. *Handphone* merupakan salah satu bentuk pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini (Fakhruddin & Nurhidayat, 2020). *Handphone* juga menjadi salah satu produk teknologi digital yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga telah berkembang menjadi perangkat multifungsi yang menunjang berbagai aktivitas sehari-hari. Perkembangan aplikasi-aplikasi di dalamnya memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, mulai dari komunikasi, pekerjaan, hiburan, hingga kegiatan pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam bidang desain grafis, adalah *Canva*, yang tersedia dan mudah diakses melalui *handphone*.

Canva pertama kali diluncurkan pada tanggal 1 Januari 2012 dan diperkenalkan secara publik bersamaan dengan dimulainya operasionalnya di *platform* digital. Melanie Perkins, pendiri *Canva* yang sebelumnya juga mendirikan *Fusion Book*, sebuah penerbit buku terkemuka di Australia, memainkan peran kunci dalam perkembangan *platform* ini (Pertiwi et

al, 2023). Aplikasi ini dapat dimanfaatkan di semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan tersedia secara gratis di berbagai *platform digital*, seperti *google play store* dan situs *web* resminya. Pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin ditekankan seiring dengan berkembangnya *era digital*. Penggunaan media visual yang tepat, seperti desain grafis, memungkinkan pengajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, serta membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pembuatan poster, penggunaan aplikasi desain grafis seperti *canva* sangat mendukung pengembangan kreativitas peserta didik.

Penelitian ini akan dilakukan di SMK Swasta PAB 1 Helvetia Medan, dengan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu materi ajar yang disampaikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sesuai dengan Kurikulum Merdeka, adalah teks visual berupa poster. Poster secara umum adalah suatu pesan tertulis baik itu berupa gambar maupun tulisan yang ditujukan untuk menarik perhatian banyak orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan mudah (Sumartono & Astuti, 2018). Salah satu bentuk media visual yang sering dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan pesan secara menarik dan efektif adalah poster pendidikan. Penggunaan poster dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tidak hanya memperkenalkan siswa pada teknik komunikasi visual, tetapi juga mengasah kemampuan mereka dalam menyusun pesan yang tepat melalui desain grafis

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI SMK Swasta PAB 1 Helvetia yaitu ibu Meliana Simbolon mengenai materi poster. Guru menyampaikan bahwa nilai dan keterampilan siswa dalam membuat poster cenderung rendah. Guru juga menjelaskan bahwa, materi poster disampaikan berdasarkan buku ajar yang ada pada sekolah. Proses pembuatan poster juga masih menngunakan buku tulis tanpa pemanfaatan media teknologi. Minimnya keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis seperti *canva* untuk mendukung kreativitas dan komunikasi visual menjadi salah satu faktor utama yang menghambat pembelajaran. Akibatnya, siswa menunjukkan kurangnya minat dan antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, pemahaman mereka terhadap materi tentang poster juga masih terbatas, yang berdampak pada rendahnya pengetahuan mereka mengenai struktur, tujuan, dan teknik penyusunan poster yang efektif. Dari 20 siswa yang diberikan tugas untuk membuat poster, mayoritas hanya menggambar poster secara manual dengan menuliskan isi poster di buku tulis.

Berdasarkan fakta dan data yang telah diperoleh, peneliti tertarik untuk melakukan analisis terhadap proses pengubahan pidato persuasif menjadi poster digital dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Pemilihan pidato persuasif sebagai materi untuk diubah menjadi poster digital didasarkan pada kesamaan tujuan keduanya, yaitu untuk mengajak dan mempengaruhi audiens dengan cara yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan teknologi, khususnya penggunaan alat desain grafis seperti *canva*, dalam mengonversi pidato persuasif menjadi sebuah poster digital yang lebih menarik, efektif, dan dapat menyampaikan pesan dengan lebih jelas kepada audiens.

Dalam konteks ini, pidato persuasif sebagai teks lisan dialihwahanakan menjadi poster digital yang bersifat visual. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep alih wahana, khususnya dalam mengubah pidato persuasif menjadi poster digital, semakin mempertegas perlunya penelitian ini. Di sisi lain, aplikasi desain grafis seperti *canva* dapat menjadi solusi yang mudah digunakan untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas dan menyusun pesan visual yang menarik dan efektif.

Penelitian yang terkait dengan pidato persuasif ke dalam bentuk poster digital oleh Fahruddin (2022) berjudul *Pemanfatan Poster My Wall Sebagai Media Pidato Persuasif Kampanye Vaksin Covid-19 Untuk Siswa SMP*. Penelitian tersebut membahas bahwa masih banyak siswa SMP Negeri 10 Malang memiliki kendala dalam menuagkan gagasan dalam pidato persuasife secara tulis. Dalam penelitian ini menggunakan Platform Poster My Wall sebagai media kendala yang dihadapi.

Selanjutnya penelitian Naila Husna, IIs Suwartini, Pius Grastian Setia Nugraha (2023). Penelitian tersebut berjudul *Penerapan Media Poster Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif*. Penelitian tersebut membahas tentang observasi yang dilakukan terkait pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri1 Imogiri terkait penulisan teks persuasi menggunakan poster berbasis digital. Jenis penelitian ynag digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pelaksanaan langsung ke lapangan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis alih wahana teks pidato persuasif menjadi poster digital menggunakan aplikasi *canva* pada siswa kelas XI SMK Swasta PAB 1 Helvetia Medan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) dengan jenis eksploratori berurutan (*exploratory sequential design*) (Creswell & Plano Clark, 2018; Tashakkori & Teddlie, 2010). Pendekatan ini dipilih untuk mengeksplorasi secara mendalam proses alih wahana teks pidato persuasif ke poster digital melalui data kualitatif, kemudian dilanjutkan dengan data kuantitatif untuk memperkuat dan menguji temuan yang diperoleh (Creswell & Plano Clark, 2018). Penelitian bertujuan menganalisis proses alih wahana teks pidato persuasif ke poster digital, hasil alih wahana yang direpresentasikan dalam poster digital, serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Pujiati et al., 2024; Sariningsih & Soro, 2026). Partisipan penelitian terdiri atas siswa yang mengikuti pembelajaran alih wahana teks pidato persuasif ke poster digital menggunakan aplikasi Canva serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi fokus penelitian (Patton, 2015). Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai proses pembelajaran, pengalaman siswa, dan hasil produk yang dihasilkan. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, dan rubrik penilaian poster digital (Creswell & Poth, 2018). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan pembelajaran, wawancara dengan siswa dan guru untuk menggali pemahaman, strategi, tantangan, serta refleksi siswa dalam proses alih wahana, dan dokumentasi berupa foto, video, catatan pengamatan, serta hasil karya siswa (Yin, 2018). Pada tahap kuantitatif, data dikumpulkan melalui penilaian poster digital berdasarkan aspek kesesuaian isi dengan pesan pidato persuasif, kejelasan pesan, struktur teks dan elemen grafis, serta kreativitas desain dan daya tarik visual (Pujiati et al., 2024). Teknik analisis data dilakukan dalam dua tahap. Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata skor dan distribusi kategori untuk menilai kualitas poster digital yang dihasilkan siswa (Sugiyono, 2023). Hasil analisis dari kedua tahap kemudian diintegrasikan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses dan hasil alih wahana teks pidato persuasif ke poster digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Creswell & Plano Clark, 2018).

HASIL

Analisis Data

Analisis Hasil Poster Digital

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Poster Digital

No	Nama siswa	Kesesuaian isi dengan pidato persuasif	Kejelasan pesan	Struktur dan organisasi konten	Kreativitas desain	Kesesuaian visual dengan pesan	Skor
1	FP	5	5	5	5	5	25
2	VA	4	5	4	4	5	23
3	MR	4	5	5	4	5	23
4	RA	2	2	2	5	4	15
5	RS	2	2	2	4	4	14
6	S	5	5	5	5	5	25
7	WCW	5	5	5	4	4	23
8	MRH	5	5	4	4	4	22
9	KA	5	4	5	5	5	24
10	AL	5	5	4	4	4	22
11	BA	4	4	5	5	5	23
12	MSA	5	5	5	5	5	25
13	ZKR	3	3	3	4	4	17
14	P	5	5	5	5	5	25
15	AS	5	5	5	5	5	25
16	RP	2	2	4	3	5	16
17	MA	2	2	2	4	5	15
18	LAP	5	5	4	4	5	23
19	MF	5	5	4	5	5	24
20	FA	5	5	5	5	5	25
Rata-rata		4,1	4,2	4,1	4,5	4,7	4,3

Tabel 1 rekapitulasi penilaian poster digital mengungkapkan hasil kemampuan alih wahana pidato persuasif ke poster digital siswa menggunakan aplikasi Canva dalam kelima aspek alih wahana pada rubrik kriteria penilaian media pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2020). Hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 86% alih wahana dikategorikan baik, karena mencapai skor minimum 3, yang mencerminkan kemampuan siswa dalam aspek kesesuaian isi dengan pidato persuasif, kesesuaian pesan, struktur dan organisasi konten, kreativitas desain, serta kesesuaian visual dengan pesan. Hanya sekitar 14% hasil alih wahana

poster yang memiliki nilai cukup baik, yang merupakan nilai terendah dibandingkan dengan nilai lainnya, yaitu memperoleh skor sekitar 2. Sebelum menganalisis aspek-aspek lainnya, penting untuk terlebih dahulu menilai sejauh mana isi poster mencerminkan pesan yang terkandung dalam pidato persuasif, karena hal ini menjadi dasar utama dalam menentukan efektivitas alih wahana teks pidato ke dalam format visual.

Mengenai kesesuaian isi pidato, hasil penilaian menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa berhasil mencocokkan pesan utama pidato persuasif dengan poster yang mereka buat. Namun, ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menjaga konsistensi pesan utama dalam poster. Skor tertinggi (5) diperoleh oleh beberapa siswa, yang berarti mereka berhasil mentransformasikan pidato persuasif menjadi poster yang secara utuh mencerminkan pesan tanpa kehilangan makna inti. Sebaliknya, ada siswa yang hanya mencapai skor rendah pada aspek ini, yang menunjukkan ketidaksesuaian antara teks pidato dan elemen-elemen poster. Selain kesesuaian isi pidato, peneliti juga menilai kejelasan pesan pada poster.

Analisis Kuesiner

Tabel 2. Rentang penilaian skala likert

Rentang	Keterangan
0%-24,99%	Sangat tidak setuju
25%-49,99%	Tidak Setuju
50%-74,99%	Setuju
75%-100%	Sangat setuju

Tabel 2 rentang penilaian skala likert. Sebanyak 20 siswa dari kelas XI TKR di SMK Swasta PAB 1 Helvetia Medan dilibatkan dalam pengisian kuesioner sebagai bagian dari penelitian ini. Hasil kuesioner yang telah dijawab oleh siswa akan disajikan pada diagram dibawah ini, yang mencerminkan data yang terkumpul dari responden yang bersangkutan.

Kuesioner Tanggapan dan Kesulitan Siswa dalam Alih Wahana Teks Pidato Persuasif ke Poster Digital Menggunakan *Canva*. Petunjuk yang diberikan pada kuesioner tersebut adalah dengan memberi tanda centang pada kolom yang sesuai dengan pendapat peserta. Berikut keterangan skor yang diberikan:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju

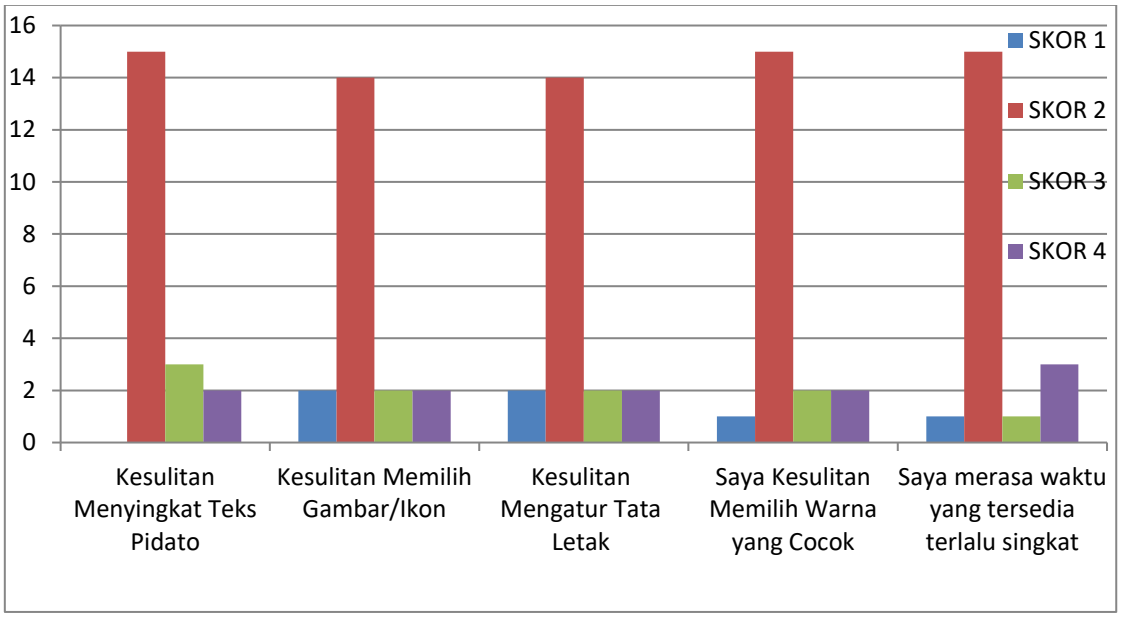

Diagram Batang 1. Persentase Hail Kuesioner Tingkat Kesulitan

1. Pernyataan 1 "Saya kesulitan menyingkat teks pidato menjadi kalimat pendek"
Skor Rata-Rata : 2.35

Interpretasi: Skor rata-rata 2.35 terletak dalam rentang 1.5 - 2.49, yang berarti hasil ini tergolong dalam kategori tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa tidak setuju bahwa mereka kesulitan dalam menyingkat teks pidato menjadi kalimat yang lebih singkat. Dengan kata lain, mereka merasa tidak ada kesulitan dalam menyusun kalimat yang lebih ringkas dan padat untuk poster digital.

2. Pernyataan 2 "Saya kesulitan memilih gambar atau ikon yang sesuai"
Skor Rata-Rata : 2.20

Interpretasi: Skor rata-rata 2.20 terletak dalam rentang 1.5 - 2.49, yang berarti hasil ini tergolong dalam kategori Tidak Setuju. Sebagian besar responden tidak setuju bahwa mereka merasa kesulitan memilih gambar atau ikon yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa cukup mudah dalam memilih elemen visual yang sesuai untuk poster digital.

3. Penyataan 3 "Saya kesulitan mengatur tata letak (posisi teks dan gambar

Skor Rata-Rata : 2.20

Interpretasi: Skor rata-rata 2.20 terletak dalam rentang 1.5 - 2.49, yang berarti hasil ini tergolong dalam kategori tidak setuju. Mayoritas responden tidak setuju bahwa mereka

kesulitan dalam mengatur tata letak. Artinya, sebagian besar siswa merasa nyaman dan mampu dalam menata posisi teks dan gambar dalam pembuatan poster digital.

4. Pernyataan 4 "Saya kesulitan memilih warna yang cocok dan enak dilihat"

Skor Rata-Rata : 2.25

Interpretasi: Skor rata-rata 2.25 terletak dalam rentang 1.5 - 2.49, yang berarti hasil ini tergolong dalam kategori tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak setuju bahwa mereka merasa kesulitan memilih warna yang cocok dan enak dilihat. Responden tampaknya merasa tidak mengalami hambatan besar dalam memilih warna untuk poster.

5. Pernyataan 5 "Saya merasa waktu yang tersedia terlalu singkat"

Skor Rata-Rata : 2.30

Interpretasi: Skor rata-rata 2.30 terletak dalam rentang 1.5 - 2.49, yang berarti hasil ini tergolong dalam kategori tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak setuju bahwa mereka merasa terburu-buru atau kekurangan waktu dalam menyelesaikan tugas. Dengan kata lain, waktu yang diberikan dianggap cukup untuk menyelesaikan tugas pembuatan poster digital.

PEMBAHASAN

Pemahaman Siswa terhadap Konsep Alih Wahana

Sebagian siswa mampu memahami konsep alih wahana, tetapi masih banyak yang kesulitan dalam mempertahankan pesan inti saat mengubah teks pidato persuasif menjadi bentuk visual seperti poster. Proses pengubahan ini membutuhkan keterampilan untuk menyaring dan menyampaikan pesan secara singkat dan jelas, yang sering kali sulit dilakukan siswa karena perbedaan karakteristik antara teks lisan dan visual.

Kreativitas Visual dalam Pembuatan Poster

Siswa yang telah terbiasa menggunakan aplikasi desain seperti Canva dapat menghasilkan poster yang lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan. Namun, meskipun ada potensi kreativitas yang terlihat, banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami konsep dasar desain grafis, seperti komposisi, warna, dan tipografi, yang mempengaruhi kualitas hasil poster mereka.

Kesulitan Umum dalam Pemilihan Elemen Visual dan Penyusunan Layout

Siswa sering menghadapi kesulitan dalam memilih elemen visual yang tepat dan menata layout poster secara seimbang. Pilihan gambar dan ilustrasi yang tidak relevan dengan pesan, serta ketidakseimbangan antara teks dan gambar, menjadi kendala utama dalam menciptakan poster yang efektif dan menarik.

Implikasi Pembelajaran dan Penggunaan Canva dalam Proses Belajar

Penggunaan Canva terbukti meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis, namun untuk hasil yang lebih optimal, siswa membutuhkan pelatihan dasar desain grafis yang lebih mendalam. Meskipun Canva memfasilitasi kemudahan dalam membuat poster digital, tanpa pemahaman desain yang kuat, hasilnya tidak akan maksimal dalam menyampaikan pesan dengan baik.

Rekomendasi untuk Pembelajaran di Masa Depan

Penting untuk memberikan pelatihan desain grafis dasar agar siswa dapat lebih efektif dalam memanfaatkan aplikasi seperti *canva*. Selain itu, workshop praktis yang mengajarkan penggunaan fitur *canva* secara mendalam dan evaluasi yang memberi umpan balik konstruktif dapat meningkatkan keterampilan desain siswa dan membantu mereka dalam menghasilkan poster yang lebih komunikatif dan menarik. Maka dari seluruh data di atas dapat dismpulkan proses alih wahana pidato persuasif ke dalam bentuk poster digital menggunakan aplikasi *canva* terbukti dapat meningkatkan kemampuan komunikasi visual siswa. Dengan memanfaatkan *canva*, siswa dapat mengonversi teks pidato yang bersifat lisan atau tertulis menjadi media visual yang lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan. Namun, meskipun banyak siswa mampu menguasai alat ini, mereka masih menghadapi kesulitan dalam mempertahankan pesan inti dan menyajikan informasi secara visual yang jelas dan persuasif. Oleh karena itu, integrasi media digital, seperti *canva,* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan manfaat besar, karena mampu membuat materi lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang, sejalan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Penggunaan media digital ini juga mendukung kreativitas siswa dalam mengeksplorasi cara-cara baru untuk menyampaikan pesan melalui desain grafis. Meskipun demikian, untuk memastikan bahwa pesan persuasif dapat tersampaikan dengan maksimal, sangat penting untuk menyediakan pembimbingan khusus yang mengajarkan prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti komposisi, warna, tipografi, dan keseimbangan visual. Dengan pelatihan

tersebut, siswa dapat lebih memahami bagaimana elemen-elemen desain tersebut bekerja bersama untuk menciptakan poster yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses alih wahana teks pidato persuasif menjadi poster digital menggunakan aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas, kejelasan pesan, dan kemampuan komunikasi visual siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pujiati et al. (2024) yang menyatakan bahwa Canva efektif mendukung pembelajaran teks persuasif, serta didukung oleh Divia et al. (2022) dan Sariningsih & Soro (2026) yang menemukan bahwa media Canva dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Selain itu, penelitian Nabila et al. (2023) juga menunjukkan bahwa poster digital mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik.

Di sisi lain, hasil penelitian ini memperkuat pandangan Sumartono & Astuti (2018) bahwa poster merupakan media komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan secara ringkas dan menarik. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan prinsip dasar desain grafis, seperti tata letak, warna, dan pemilihan elemen visual. Kondisi tersebut berbeda dengan temuan Hakim & Yulia (2024) yang menekankan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan belum selalu optimal. Meskipun demikian, melalui pendampingan dalam penggunaan Canva, sebagian besar siswa pada penelitian ini mampu menghasilkan poster yang komunikatif dan sesuai dengan pesan persuasif yang ingin disampaikan.

Implikasi penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses alih wahana teks pidato persuasif menjadi poster digital menggunakan aplikasi Canva memberikan implikasi penting terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pengembangan literasi multimodal. Transformasi teks verbal ke media visual mendorong siswa untuk tidak hanya memahami isi pidato persuasif, tetapi juga mampu mengomunikasikan pesan secara lebih efektif melalui unsur-unsur desain grafis. Selain itu, pemanfaatan Canva terbukti mampu meningkatkan kreativitas, minat belajar, dan keterampilan komunikasi visual siswa. Oleh karena itu, integrasi aplikasi desain grafis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dikembangkan sebagai bagian dari implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan tuntutan era Society 5.0 dan Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah, yaitu siswa kelas XI SMK Swasta PAB 1 Helvetia Medan, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada jenjang maupun karakteristik sekolah yang berbeda. Kedua, penelitian hanya memfokuskan pada proses alih wahana teks pidato persuasif menjadi poster digital menggunakan aplikasi Canva sehingga belum membandingkan efektivitas aplikasi desain grafis lainnya. Ketiga, penelitian lebih menitikberatkan pada analisis proses dan hasil produk poster digital tanpa mengukur secara kuantitatif peningkatan hasil belajar, kreativitas, ataupun kemampuan komunikasi visual siswa melalui desain eksperimen.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan oleh siswa kelas XI SMK Swasta PAB 1 Helvetia Medan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghadapi tantangan dalam proses mengalihwahanakan teks pidato persuasif menjadi poster digital, terutama terkait dengan penerapan prinsip-prinsip desain grafis yang efektif. Kesulitan ini mencakup pemilihan tata letak, penyesuaian warna, pemanfaatan elemen visual, serta penyusunan teks agar pesan persuasif dapat tersampaikan secara jelas. Meskipun demikian, penggunaan aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses pembuatan poster digital, memungkinkan mereka untuk menghasilkan karya yang menarik secara visual dan tetap sesuai dengan kaidah desain. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa, khususnya dalam mengomunikasikan pesan persuasif secara visual. Dengan dukungan media digital seperti Canva, siswa tidak hanya belajar memahami konten pidato, tetapi juga terlatih untuk menyajikan pesan dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan bahasa, khususnya dalam kajian alih wahana (ecranisation/intersemiotic transformation) dari teks verbal ke media visual digital. Penelitian ini memperluas kajian mengenai implementasi konsep alih wahana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengintegrasikan teknologi desain grafis berbasis Canva sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian literasi digital dan literasi visual dengan menunjukkan bahwa keberhasilan penyampaian pesan persuasif tidak hanya ditentukan oleh kualitas teks, tetapi juga oleh kemampuan mengombinasikan unsur visual, tipografi, warna, tata letak, dan ilustrasi secara

efektif. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) yang mengintegrasikan keterampilan berbahasa dengan kompetensi digital abad ke-21.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar serta sekolah yang memiliki karakteristik berbeda agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain eksperimen atau mixed methods untuk mengukur secara lebih komprehensif efektivitas penggunaan Canva terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi visual, literasi digital, dan hasil belajar siswa. Penelitian juga dapat membandingkan penggunaan Canva dengan aplikasi desain grafis lainnya, seperti Adobe Express, Figma, atau Microsoft Designer, guna memperoleh gambaran mengenai media yang paling efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Di samping itu, kajian mengenai alih wahana dapat diperluas pada berbagai jenis teks, seperti cerpen, puisi, cerita rakyat, atau teks prosedur ke dalam bentuk media digital lainnya, misalnya infografis, komik digital, video animasi, maupun konten media sosial, sehingga dapat memperkaya pengembangan pembelajaran berbasis literasi multimodal.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Divia, B. C., Herlina, K., Viyanti, V., Abdurrahman, A., & Ertikanto, C. (2022). Learning of inquiry sequences-based e-student worksheet assisted by Canva to stimulate hands-on skills, mind-on activity, and science process skills. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 5*(3), 318–329. https://doi.org/10.24042/ijsme.v5i3.13905

Fakhruddin, A., & Nurhidayat, E. (2020). Students' perception on Quizziz as game-based learning in learning grammar in writen discourse. *Wiralodra English Journal, 4*(2), 28–38. https://doi.org/10.31943/wej.v4i2.101

Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 3*(1), 145–163. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/800

Matondang, A. (2019). Dampak Modernisasi terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat. *Wahana Inovasi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UISU, 8*(2), 188–194. https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/wahana/article/view/2389

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Nabila, N. H., Suwarti, I., & Nugraha, P. G. S. (2023). *Penerapan Media Poster Berbasis Digital dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif.*

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.

Pertiwi, A. B., Rinaldi, M., Budiman, B., Farid, R., & Benyamin, M. F. (2023). A Peningkatan Promosi UMKM Desa Karyawangi Kecamatan Parongpong Bandung Barat melalui Pelatihan Desain Poster "Canva". *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 4*(3), 2548–2557. https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1496

Pujiati, T., Alfisuma, M. Z., & Arjulayana, A. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Penulisan Teks Persuasif dalam Poster Wisata Digital. *Indonesian Language Education and Literature, 10*(2), 421–431. https://doi.org/10.24235/ileal.v10i2.19766

Saragih, A., Batubara, I., & Siregar, B. J. (2023). Modernisasi Proses Pembelajaran sebagai Upaya Meningkatkan Perhatian Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Swasta Al Washliyah Medan. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam, 4*(2), 91–104. https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i2.212

Sari, A. P., Melynia, C., Rasyid, H. A., & Been, L. S. (2020). *Pendidikan dan Modernisasi.*

Sariningsih, A., & Soro, S. H. (2026). The use of Canva media to improve students' higher-order thinking skills in Indonesian language learning. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science, 7*(3), 3138–3147. https://doi.org/10.38035/dijemss.v7i3.6027

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi terbaru). Alfabeta.

Sumartono, S., & Astuti, H. (2018). Penggunaan Poster sebagai Media Komunikasi Kesehatan. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi, 15*(1), 8–14. https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/187

Tashakkori, A., & Teddlie, C. (Eds.). (2010). *SAGE handbook of mixed methods in social & behavioral research* (2nd ed.). SAGE Publications.

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.