



# Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan Media AI Canva Terhadap Kemampuan Menulis Poster Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Medan

Novita Enjeli Sagala<sup>1\*</sup>, Monalisa Frince S<sup>2</sup>, Martua Reynhat Sitanggang Gusar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Medan, Medan.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.15026>

Received: 12 March 2026

Revised: 28 April 2026

Accepted: 10 May 2026

**Abstract:** This study aims to determine the effect of the deep learning approach assisted by AI Canva media on the poster writing skills of eleventh-grade students at SMK Negeri 3 Medan. The background of this study is the low ability of students in writing posters, so an innovative learning approach and media that support creativity are needed. The method used in this research is a quantitative approach with a posttest only control design. The population of this study was all eleventh-grade students, with samples selected through simple random sampling, namely class XI FKK 2 as the experimental class consisting of 32 students and class XI KI 4 as the control class consisting of 33 students. The data collection technique used a poster writing skills test, while data analysis was conducted through normality, homogeneity, and hypothesis testing. The results showed that the average score of poster writing skills in the control class was 68.12, while in the experimental class it was 83.03. Based on the normality test using the Liliefors method, both classes were normally distributed (control class  $L_{count} = 0.1566 < L_{table} = 0.2815$  and experimental class  $L_{count} = 0.1542 < L_{table} = 0.1294$ ). The homogeneity test results indicated that both groups had homogeneous variances ( $F_{count} = 1.66 < F_{table} = 1.84$ ). Furthermore, the hypothesis testing using the t-test showed that  $t_{count} = 9.5576$  was greater than  $t_{table} = 1.998341$  at a significance level of 5% with  $df = 63$ , so  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected. Thus, it can be concluded that the deep learning approach assisted by AI Canva media has a significant and very high effect on improving students' poster writing skills.

**Keywords:** Deep Learning, AI Canva, Poster Writing.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran deep learning berbantuan media AI Canva terhadap kemampuan menulis poster siswa kelas XI SMK Negeri 3 Medan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menulis poster, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan media yang mendukung kreativitas. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen posttest only control design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI, dengan sampel yang dipilih melalui simple random sampling, yaitu kelas XI FKK 2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa dan kelas XI KI 4 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan menulis poster, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis poster pada kelas kontrol sebesar 68,12, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 83,03. Berdasarkan uji normalitas dengan metode Liliefors diperoleh bahwa kedua kelas berdistribusi normal (kelas kontrol Lhitung

= 0,1566 <  $L_{\text{tabel}} = 0,2815$  dan kelas eksperimen  $L_{\text{hitung}} = 0,1542 < L_{\text{tabel}} = 0,1294$ ). Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen ( $F_{\text{hitung}} = 1,66 < F_{\text{tabel}} = 1,84$ ). Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa  $T_{\text{hitung}} = 9,5576$  lebih besar daripada  $T_{\text{tabel}} = 1,998341$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $df = 63$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran deep learning berbantuan media AI Canva memberikan pengaruh yang signifikan dan tergolong sangat tinggi dalam meningkatkan kemampuan menulis poster siswa.

**Kata kunci:** Deep Learning, AI Canva, Menulis Poster.

## Pendahuluan

Menulis adalah kegiatan yang mengaitkan beragam keterampilan dalam mengungkapkan isi pikiran, ide, ilmu pengetahuan, atau peristiwa hidupnya atau orang lain dalam bentuk tulisan yang mudah dimengerti, jelas, ekspresif dan runtut (Gulo & Sidiqin, 2020). Menulis merupakan kegiatan individu dalam menuangkan isi pikiran ke dalam tulisan agar dibaca serta dipahami oleh pembaca (Gusar, 2019). Menulis merupakan kegiatan yang manjur dalam mengekspresikan sesuatu dalam diri dengan cara bebas dan autentik (Wiryanto, 2018). Pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI dengan materi menulis mencakup beberapa, seperti menulis teks argumentasi, menulis poster, menulis cerpen, menulis puisi, menulis naskah drama, dan menulis karya ilmiah. Dari beberapa materi menulis yang dipelajari dikelas XI, salah satu yang menuntut perpaduan kemampuan berbahasa dengan keaktivitas visual adalah menulis poster.

Menulis poster merupakan media visual yang dipakai dalam memberikan suatu informasi, pesan kepada orang banyak (Farah, 2023). Poster juga dapat dipahami sebagai plakat yang ditampilkan dalam tempat umum yang bertujuan untuk meyakinkan, mendorong, atau mengambil perhatian (Widhayani, 2020). Berpikir kritis, dan membaca memiliki kaitan yang erat dengan menulis (Rohman, 2022). Dengan demikian, dalam menulis poster siswa tidak hanya diminta memahami struktur pesan, namun juga kemampuannya dalam merancang visual yang tepat. Namun, kemampuan tersebut masih menjadi tantangan bagi siswa karena keterbatasan dalam mengolah tampilan visual, kreativitas, dan pemahaman (Purwaningsih et al., 2026).

Berdasarkan wawancara dengan guru, data hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMK Negeri 3 Medan, dengan materi menulis poster nilai siswa masih tergolong rendah. Dari 33 jumlah siswa, hanya 12 (36%) siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, sedangkan 21 (64%) siswa lainnya belum memenuhi standar tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar

siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis poster.

Jika ditinjau berdasarkan kategori penilaian, kemampuan siswa menunjukkan variasi yang cukup beragam. Sebanyak 3 siswa atau 9% berada pada kategori sangat baik dengan rentang nilai 85–100. Selanjutnya, 9 siswa atau 27% berada pada kategori baik dengan rentang nilai 66–79. Sementara itu, 10 siswa atau 30% berada pada kategori cukup dengan rentang nilai 56–65. Kemudian, sebanyak 8 siswa atau 24% termasuk dalam kategori kurang dengan rentang nilai 40–55, dan 3 siswa atau 9% lainnya berada pada kategori sangat kurang dengan rentang nilai 30–39.

Dalam menulis yang baik dan tepat terdapat langkah-langkah penyusunannya, berikut langkah-langkah menulis (Silaswati, 2018).

- 1) *Pertulis*. Langkah yang pertama sebelum menulis, tentukan apa topik yang akan di ambil kemudian memikirkan apakah topik yang dipilih menarik minat para pembaca.
- 2) *Penulisan*. Kemudian menuangkan isi pikiran, gagasan, dan semua yang ada dalam pikiran penulis yang kemudian di tuliskan ke dalam media tulis atau lainnya, yang di susun terstruktur.
- 3) *Revisi*. Selanjutnya revisi, memperbaiki apa yang kurang tepat atau menambah yang masih kurang atau menguranginya. Dalam tahap ini, penulis dapat menambahkan informasi agar memperkuat isi tulisan, mengurangi yang dianggap kurang relevan, atau isi tulisan dapat ditambah sesuai kebutuhan.
- 4) *Penyuntingan*. Saat penyuntingan, penulis membaca kembali tulisan kasar yang memerlukan perubahan. Penulis melihat apa kelemahan pada tulisan kasar dengan meneliti ketepatan tujuan, gagasan dan lainnya.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah sebesar 68,12, yang masih berada di bawah standar KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis poster siswa secara umum masih tergolong rendah. Selain itu, jika dilihat dari distribusi kategori, sebagian besar siswa berada pada kategori cukup dan kurang, yang

mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat yang efektif, serta memadukan unsur visual dalam poster.

Artinya lebih banyak peserta didik yang tidak memenuhi indikator penilaian atau KKM yang diharapkan dalam menulis poster. Beberapa hal yang siswa alami sebagai kesulitan yaitu menentukan pesan utama poster, merangkai kalimat yang efektif, memilih elemen visual yang sesuai, dan kreativitas dalam memadukan gambar atau teks. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis poster masih perlu ditingkatkan dengan strategi pembelajaran yang efektif.

Masalah rendahnya nilai menulis poster tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang bukan hanya memberi pemahaman materi, namun juga yang memungkinkan siswa berpikir mendalam, menerima dan memproses informasi yang akan menghasilkan karya dengan lebih baik. Salah satu pendekatan yang berpotensi meningkatkan kemampuan tersebut adalah pendekatan *deep learning*. Pendekatan ini dipilih karena dinilai dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa.

*Deep learning* adalah pendekatan yang memberikan kemungkinan untuk siswa mempunyai sikap yang kreatif dan tentunya kritis (Suhardiman, 2025). Pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan yang bukan saja merujuk pada kecerdasan buatan, namun lebih dalam pendekatan ini menekankan bagaimana pemahaman siswa yang lebih dalam, konsep yang terkait (Sarnoto, 2025). Pendekatan *deep learning* diartikan pendekatan yang mengacu pada penekanan suasana belajar di kelas, dan pembelajaran yang berkesadaran, menyenangkan, dan bermakna dengan mengolah hati, perasaan, pikiran, dan raga dengan dipadukan (Rudini et al., 2026). Hal ini karena memberikan pembelajaran yang menekankan pemahaman yang mendalam, keterkaitan antar konsep, dan menerapkan dalam konteks nyata. Tetapi pendekatan ini akan lebih efektif jika didukung dengan media yang mampu mempermudah peserta didik dalam menulis poster. Salah satu media yang saat ini relevan adalah AI Canva, platform yang didesain dengan fitur kecerdasan buatan seperti text-to-image, pengatur layout otomatis, template poster pendidikan, serta pengedit visual yang mudah digunakan siswa.

Canva merupakan panggung dalam membuat sebuah unggahan, desain grafis yang lebih praktis dan lebih cepat dari perangkat lunak lainnya (Wahyuni, 2023). Canva adalah aplikasi dan situs website yang sangat populer sekarang dalam bidang Pembangunan merek dan desain grafis (Enterprise, 2021). Masyarakat

telah dibantu banyak dengan kehadiran canva dalam menciptakan desain yang menarik dan bagus tidak dengan biaya atau usaha yang banyak, artinya canva merupakan solusi bagi kalangan yang ingin menciptakan desain dalam keperluan social media, penggunaan pribadi, penjenamaan, dan printing namun di luar itu tidak dapat atau waktu yang kurang untuk mengerjakan di platform digital lainnya (Enterprise, 2023).

Penggunaan AI Canva mendorong siswa menuangkan ide yang dimiliki secara visual tanpa ada batas oleh kemampuan desain manual (Dewi et al., 2023). AI Canva menyediakan berbagai elemen, desain, dan template yang memberikan pengguna pengalaman yang mudah dalam membuat karya yang meskipun kemampuan desain masih terbatas (Maulah et al., 2025). Penggunaan AI dalam desain visual juga dapat membuat suasana belajar siswa lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, AI Canva memiliki potensi menjadi media yang mendukung dalam membantu siswa menghasilkan poster yang kreatif, komunikatif (Hasan et al., 2026).

Kombinasi pendekatan *deep learning* dan media AI Canva ini memberikan peluang yang besar untuk siswa dalam meningkatkan kemampuannya menulis poster (Anfa'ana & Putra, 2026). Pendekatan *deep learning* membantu siswa untuk membuat pemahaman mereka lebih dalam, meningkatkan motivasi dalam belajar, ikut serta dalam pembelajaran, dan mampu mengembangkan bagaimana berpikir dengan terampil, kreatif, dan kritis. AI Canva memiliki fitur-fitur cerdas yang memberikan pengguna kemungkinan untuk dapat dengan mudah dan efisien dan inspirasi desain yang baik.

## Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian dengan menghimpun dan mengkaji data dengan angka-angka kemudian penilaian numerik (Jailani, 2023). Jenis penelitian ini digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah pendekatan pembelajaran *deep learning* berbantuan media AI Canva dapat meningkatkan kemampuan menulis poster siswa kelas XI SMK Negeri 3 Medan yang pada dasarnya data berupa angka yang selanjutnya dianalisis dengan uji statistika. Metode kuantitatif digunakan ketika peneliti ingin mengetahui pengaruh perlakuan atau treatment tertentu terhadap variabel lain (Sugiyono, 2022).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam

penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih dengan acak, sebagai kelas kontrol dan eksperimen yang menggunakan *posttest only control design* untuk menguji pendekatan pembelajaran *deep learning* berbantuan media AI Canva, sehingga metode eksperimen sesuai untuk menjawab tujuan penelitian yang fokus mengukur perubahan kemampuan siswa yang terjadi akibat penggunaan pendekatan pembelajaran dibanding sebelum pendekatan belum diterapkan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* (pengambilan sampel secara acak). Penggunaan teknik *simple random sampling* adalah teknik yang tepat untuk populasi homogen, seperti siswa kelas XI SMK Negeri 3 Medan untuk memastikan generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu teknik ini memberikan peluang yang sama bagi setiap subjek dalam populasi untuk terpilih sebagai sampel, dan menghasilkan sampel yang mewakili.

## Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Medan, yang berlokasi di Jl. STM No. 12B, Sitirejo II, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, sehingga kondisi dan situasi pembelajaran yang menjadi objek penelitian menggambarkan realitas pada waktu tersebut.

**Tabel 1.** Desain *Posttest - Only Control Design*

| No | Kelas          | Perlakuan | Posttest       |
|----|----------------|-----------|----------------|
| 1  | R <sup>1</sup> | X         | O <sup>1</sup> |
| 2  | R <sup>2</sup> |           | O <sup>2</sup> |

## Populasi Penelitian

Sampel penelitian dipilih dengan mengambil sampel sebagai wakil populasi untuk memudahkan pengumpulan dan analisis data. Dari 14 jumlah kelas, yang dipilih hanya 2 kelas yang dipilih dengan acak menggunakan teknik *simple random sampling*.

**Tabel 2.** Populasi Penelitian Siswa

| No | Kelas    | Jumlah Siswa |
|----|----------|--------------|
| 1  | XI KI 1  | 31           |
| 2  | XI KI 2  | 34           |
| 3  | XI KI 3  | 35           |
| 4  | XI KI 4  | 32           |
| 5  | XI APL 1 | 35           |
| 6  | XI APL 2 | 35           |
| 7  | XI APL 3 | 33           |
| 8  | XI APL 4 | 34           |
| 9  | XI TLM 1 | 32           |
| 10 | XI TLM 2 | 33           |
| 11 | XI RPL 1 | 36           |

|               |          |                  |
|---------------|----------|------------------|
| 12            | XI RPL 2 | 36               |
| 13            | XI FKK 1 | 36               |
| 14            | XI FKK 2 | 35               |
| <b>Jumlah</b> |          | <b>477 Siswa</b> |

**Tabel 3.** Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Poster

| Aspek                          | Indikator  | Skor   | Kriteria                          |               |               |
|--------------------------------|--|--|-----------------------------------|---------------|---------------|
| Tema                           | Relevansi dengan konsistensi kreativitas mengolah kesesuaian dengan tema, sesuai arahan. | tema isi, tema, visual tema, tema  | 5                                 | Sangat baik   |               |
|                                | Relevansi dengan konsistensi kreativitas mengolah kesesuaian dengan tema.                | tema isi, tema, visual   | 4                                 | Baik          |               |
|                                | Relevansi dengan konsistensi kreativitas mengolah tema.                                  | tema isi, tema, visual   | 3                                 | Cukup         |               |
|                                | Relevansi dengan konsistensi kreativitas mengolah tema.                                  | tema isi, tema, visual   | 2                                 | Kurang        |               |
|                                | Relevansi dengan isi.  | tema   | 1                                 | Sangat kurang |               |
|                                | Cara penulisan   | Kalimat kalimat tujuan kalimat jelas, penempatan kalimat hierarkis, menggunakan kalimat persuasif. | logis, ringkas, jelas, hierarkis, | 5             | Sangat baik   |
|                                |  | Kalimat kalimat tujuan kalimat jelas, penempatan kalimat hierarkis.                                | logis, ringkas, jelas,            | 4             | Baik          |
|                                |  | Kalimat kalimat tujuan kalimat jelas.  | logis, ringkas,                   | 3             | Cukup         |
|                                |  | Kalimat kalimat ringkas.   | logis,                            | 2             | Kurang        |
|                                |  | Kalimat logis.   |                                   | 1             | Sangat kurang |
| Penggunaan bahasa yang efektif | Bahasa yang sopan, bahasa mudah dipahami, kalimat  | 5  | Sangat baik                       |               |               |

|                        |  |   |               |  |   |               |
|------------------------|--|---|---------------|--|---|---------------|
|                        | tidak bermakna ganda, kreatif, bahasa baku.  |   |               | kalimat rapi, tipografi jelas, desain menarik, dan persuasif.                                |   |               |
|                        | Bahasa yang sopan, bahasa mudah dipahami, kalimat tidak bermakna ganda, kreatif.   | 4 | Baik          | Pemilihan ilustrasi mendukung pesan, komposisi elemen rapi, tipografi jelas, desain menarik. | 4 | Baik          |
|                        | Bahasa yang sopan, bahasa mudah dipahami, kalimat tidak bermakna ganda.  | 3 | Cukup         | Pemilihan ilustrasi mendukung pesan, komposisi elemen rapi, tipografi jelas.                 | 3 | Cukup         |
|                        | Bahasa yang sopan, bahasa mudah dipahami.  | 2 | Kurang        | Pemilihan ilustrasi mendukung pesan, komposisi elemen rapi.                                  | 2 | Kurang        |
|                        | Bahasa yang sopan.   | 1 | Sangat kurang | Pemilihan ilustrasi mendukung pesan.   | 1 | Sangat kurang |
| Sesuai EYD             | Sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan, tanda baca tepat, struktur kalimat benar, penulisan benar, dan tata bahasa konsisten. | 5 | Sangat baik   |  |   |               |
|                        | Sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan, tanda baca tepat, struktur kalimat benar, penulisan benar.                            | 4 | Baik          |  |   |               |
|                        | Sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan, tanda baca tepat, struktur kalimat benar.   | 3 | Cukup         |  |   |               |
|                        | Sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia Yang disempurnakan, tanda baca tepat.   | 2 | Kurang        |  |   |               |
|                        | Sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan.   | 1 | Sangat kurang |  |   |               |
| Korelasi gambar dengan | Pemilihan ilustrasi mendukung pesan, komposisi elemen  | 5 | Sangat baik   |  |   |               |

**Tabel 4.** Kategori Penilaian

| Skor | Penilaian | Kategori      |
|------|-----------|---------------|
| 5    | 85-100    | Sangat Baik   |
| 4    | 66-79     | Baik          |
| 3    | 56-65     | Cukup         |
| 2    | 40-45     | Kurang        |
| 1    | 30-39     | Sangat Kurang |

(Arikunto,2021)

**Hasil dan Pembahasan**

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif bertujuan untuk memaparkan distribusi frekuensi nilai kemampuan menulis poster siswa pada kelas kontrol (XI KI 4) dan kelas eksperimen (XI FKK 2). Distribusi frekuensi nilai untuk masing-masing kelompok disajikan secara berurutan pada Tabel 5 dan Tabel 6. Kedua tabel tersebut memuat informasi mengenai nilai tengah ( $X_i$ ), frekuensi kemunculan ( $F_i$ ), hasil perkalian frekuensi dengan nilai tengah ( $F_i.X_i$ ), deviasi skor terhadap rata-rata ( $X_i-x$ ), kuadrat deviasi ( $(X_i-x)^2$ ), serta nilai  $F(Z_i)-S(Z_i)$  yang digunakan dalam uji normalitas dengan metode Liliefors. Melalui penyajian tabel ini, karakteristik sebaran data kedua kelompok dapat diidentifikasi sebelum dilakukan pengujian statistik lebih lanjut.

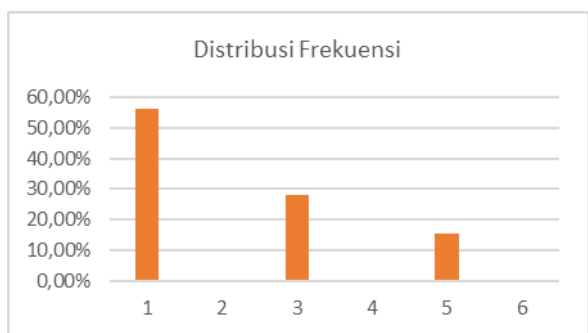
**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

| No | $X_i$ | $F_i$ | $F_i.X_i$ | $X_i-x$ | $(X_i-x)^2$ | $F(Z_i)-S(Z_i)$ |
|----|-------|-------|-----------|---------|-------------|-----------------|
| 1  | 60    | 6     | 360       | -8,12   | 65,934      | 0,0604          |
| 2  | 64    | 12    | 768       | -4,12   | 16,974      | 0,2815          |
| 3  | 72    | 9     | 648       | 3,88    | 15,054      | 0,1383          |

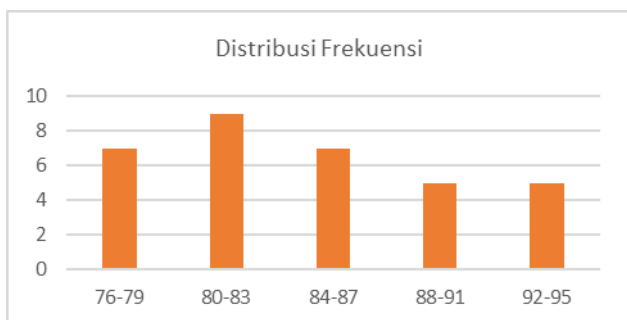
|               |           |             |             |               |               |               |
|---------------|-----------|-------------|-------------|---------------|---------------|---------------|
| 4             | 80        | 4           | 320         | 11,88         | 141,134       | 0,0162        |
| 5             | 84        | 1           | 84          | 15,88         | 252,174       | 0,0125        |
| <b>Jumlah</b> | <b>32</b> | <b>2180</b> | <b>19,4</b> | <b>491,27</b> | <b>0,2815</b> | <b>0,1566</b> |

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

| No            | Xi        | Fi          | Fi.Xi       | Xi-x          | (Xi-x) <sup>2</sup> | Fi (Xi-x) <sup>2</sup> |
|---------------|-----------|-------------|-------------|---------------|---------------------|------------------------|
| 1             | 60        | 6           | 360         | -8,12         | 65,934              | 396                    |
| 2             | 64        | 12          | 768         | -4,12         | 16,974              | 203,688                |
| 3             | 72        | 9           | 648         | 3,88          | 15,054              | 135,486                |
| 4             | 80        | 4           | 320         | 11,88         | 141,134             | 564,536                |
| 5             | 84        | 1           | 84          | 15,88         | 252,174             | 252,174                |
| <b>Jumlah</b> | <b>32</b> | <b>2180</b> | <b>19,4</b> | <b>491,27</b> | <b>1551,88</b>      |                        |



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Tabel 7. Identifikasi Kategori Nilai Kelas Kontrol

| No            | Rentang | F.Absolut | F.Relatif   |
|---------------|---------|-----------|-------------|
| 1             | 60-64   | 18        | 56,25%      |
| 2             | 65-69   | 0         | 0%          |
| 3             | 70-74   | 9         | 28,12%      |
| 4             | 75-79   | 0         | 0%          |
| 5             | 80-84   | 5         | 15,62%      |
| <b>Jumlah</b> |         | <b>32</b> | <b>100%</b> |

Tabel 8. Identifikasi Kategori Nilai Kelas Eksperimen

| No            | Rentang | F.Absolut | F.Relatif   |
|---------------|---------|-----------|-------------|
| 1             | 76-79   | 7         | 21,21%      |
| 2             | 80-83   | 9         | 27,27%      |
| 3             | 84-87   | 7         | 21,21%      |
| 4             | 88-91   | 5         | 15,15%      |
| 5             | 92-95   | 5         | 15,15%      |
| <b>Jumlah</b> |         | <b>33</b> | <b>100%</b> |

Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil dari tabel uji normalitas kelas kontrol diperoleh bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $0,1566 < 0,2815$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

| No | Xi | F  | F.Kum | Zi    | F(Zi)  | S(Zi)  |
|----|----|----|-------|-------|--------|--------|
| 1  | 60 | 6  | 6     | -1,14 | 0,1271 | 0,1875 |
| 2  | 64 | 12 | 18    | -0,58 | 0,281  | 0,5625 |
| 3  | 72 | 9  | 27    | 0,54  | 0,7054 | 0,8437 |
| 4  | 80 | 4  | 31    | 1,67  | 0,9525 | 0,9687 |
| 5  | 84 | 1  | 32    | 2,24  | 0,9875 | 1      |

Diketahui :

Rata-rata = 68,12

Standar deviasi = 7,075

L.Tabel = 0,2815

L.Hitung= 0,1566

Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil dari tabel uji normalitas kelas eksperimen diperoleh bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $0,1542 < 0,1294$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

| No | Xi | F | F.Kum | Zi    | F(Zi)  | S(Zi)  |
|----|----|---|-------|-------|--------|--------|
| 1  | 76 | 7 | 7     | -1,28 | 0,1003 | 0,2121 |
| 2  | 80 | 9 | 16    | -0,05 | 0,4801 | 0,4848 |
| 3  | 84 | 7 | 23    | 0,17  | 0,5675 | 0,6969 |
| 4  | 88 | 5 | 28    | 0,9   | 0,8159 | 0,8484 |

| No | Xi | F      | F.Kum | Zi   | F(Zi)  | S(Zi) |
|----|----|--------|-------|------|--------|-------|
| 5  | 92 | 0,0325 |       |      |        |       |
|    |    | 5      | 33    | 0,63 | 0,9484 | 1     |
|    |    | 0,0516 |       |      |        |       |

Diketahui :

Rata-rata = 83,03

Standar deviasi = 5,479

L.Hitung = 0,1294

L.Tabel = 0,1542

### Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan untuk menentukan varians kelas kontrol dan varians kelas eksperimen bersifat homogen dengan menggunakan rumus perbandingan yaitu, varians kelas kontrol  $7,075^2$  dan  $5,479^2$  varians kelas eksperimen.

$$F = \frac{S1 \text{ (Varian terbesar)}}{S2 \text{ (Varian terkecil)}} = \frac{50,060}{30,030} = 1,66$$

Derajat kebebasan (dk) pembilang

$$= n-1$$

$$= 33-1$$

$$= 32$$

Derajat kebebasan (dk) penyebut

$$= n-1$$

$$= 32-1$$

$$= 31$$

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas Varians

| No | Kelompok   | F.Hitung | F.   | Kesimpulan  |
|----|------------|----------|------|---|
| 1  | Kontrol    | 1,66     | 1,88 | F.hitung < F.tabel sehingga kelas eksperimen berasal dari populasi yang homogen |
| 2  | Eksperimen |          |      |   |

### Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan dan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal serta memiliki varians populasi yang homogen, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji ini dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis nol (H0) diterima atau ditolak. Apabila H0 ditolak, maka

hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{dengan } s^2 = \frac{(n-1)s_1^2 + (n-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Varians dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$s^2 = \frac{(n-1)s_1^2 + (n-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} = \frac{(32-1)7,075^2 + (33-1)5,479^2}{32_1 + 33_2 - 2} = \frac{(31)50,055 + (32)30,019}{32_1 + 33_2 - 2} = \frac{2512,313}{63} = \sqrt{39,877} = 6,31$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus uji "t", sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{83,03 - 68,12}{6,31 \sqrt{\frac{1}{33_1} + \frac{1}{32_2}}} = \frac{14,91}{14,91}$$

$$t = \frac{6,31 \sqrt{\frac{33}{1056} + \frac{32}{1056}}}{14,91}$$

$$t = \frac{6,31 \sqrt{65}}{\sqrt{1056} \cdot 14,91}$$

$$t = \frac{6,31 \sqrt{0,06155}}{14,91}$$

$$t = \frac{6,31(0,248)}{14,91}$$

$$t = \frac{1,56}{14,91}$$

$$t = 9,5576$$

Kriteria pengujian menggunakan taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = (N1 + N2) - 2. Berdasarkan perhitungan diperoleh df = (32 + 33) - 2 = 63. Pada tabel "t" dengan df 63 dan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai T<sub>tabel</sub> sebesar 1,998341. Hasil analisis menunjukkan bahwa T<sub>hitung</sub> lebih besar daripada T<sub>tabel</sub> (9,5576 > 1,998341). Oleh karena itu, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *deep learning* berbantuan media AI Canva berpengaruh pada kemampuan menulis poster.

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa XI FKK 2 sebagai kelas eksperimen, kemampuan menulis poster siswa setelah diterapkan pendekatan pembelajaran *deep learning* berbantuan media AI Canva mengalami peningkatan yang signifikan. Dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-

rata siswa yaitu 83,03 dibandingkan dengan sebelum penerapan pendekatan pembelajaran deep learning berbantuan media AI Canva.

Melalui pendekatan pembelajaran deep learning berbantuan media AI Canva, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka didorong untuk memahami materi dengan mendalam, menemukan ide sendiri, serta mengembangkan kreativitas dalam menulis poster, terutama penggunaan AI Canva yang membuat siswa dapat menuangkan ide atau mendapat ide.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran deep learning berbantuan media AI Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis poster siswa kelas XI SMK Negeri 3 Medan. Hasil uji hipotesis dengan uji-t membuktikan bahwa nilai  $T_{hitung}$  (9,5576) lebih besar daripada  $T_{tabel}$  (1,998341) pada taraf signifikansi 5% dengan  $df=63$ , sehingga  $H_a$  diterima. Peningkatan ini tercermin dari nilai rata-rata kelas eksperimen (83,03) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,12). Efektivitas pendekatan ini didukung oleh teori deep learning yang dikemukakan oleh Sarnoto (2025) bahwa pendekatan ini menekankan pemahaman siswa yang lebih dalam terhadap konsep yang saling terkait, bukan sekadar menghafal materi. Selain itu, Suhardiman (2025) menegaskan bahwa deep learning memberikan kemungkinan bagi siswa untuk mengembangkan sikap kreatif dan kritis dalam pembelajaran.

Pendekatan deep learning yang diintegrasikan dengan AI Canva terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rudini et al. (2026) bahwa pendekatan deep learning mengacu pada penekanan suasana belajar di kelas yang mengolah hati, perasaan, pikiran, dan raga secara terpadu. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya mempelajari teori tentang poster, tetapi langsung mempraktikkan pembuatan poster dengan memanfaatkan fitur-fitur AI Canva seperti text-to-image, Magic Write, dan template siap pakai. Enterprise (2021, 2023) menjelaskan bahwa Canva merupakan platform desain grafis yang praktis dan cepat, yang membantu masyarakat menciptakan desain menarik tanpa memerlukan biaya atau usaha yang besar. Kemudahan akses ini memungkinkan siswa yang memiliki keterbatasan kemampuan desain manual tetap dapat mengekspresikan ide-ide kreatif mereka.

Lebih lanjut, Dewi et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan AI Canva mendorong siswa menuangkan ide yang dimiliki secara visual tanpa dibatasi oleh kemampuan desain manual. Fitur-fitur

cerdas dalam AI Canva, seperti yang dijelaskan oleh Riski (2024) meliputi fitur Animasi Ajaib, Perubahan Ajaib, Edit Ajaib, Tangkap Ajaib, Teks menjadi Foto, Teks menjadi Video, Instan Presentasi, Penghapus Ajaib, dan Perluas Ajaib. Fitur-fitur ini memungkinkan siswa menghasilkan poster yang kreatif dan komunikatif hanya dengan mengetikkan penjelasan singkat tentang gambar yang diinginkan. Maulah et al. (2025) mengonfirmasi bahwa AI Canva menyediakan berbagai elemen, desain, dan template yang memberikan pengalaman mudah dalam membuat karya meskipun kemampuan desain pengguna masih terbatas. Hal ini sangat relevan dengan kondisi siswa SMK yang memerlukan media pembelajaran yang efisien dan mendukung kreativitas.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan-temuan sebelumnya. Asmi & Wijayanto (2022) melaporkan bahwa penerapan pendekatan deep learning dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis platform digital Canva memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata skor pretest 67,19 meningkat menjadi 83,50 pada posttest. Saaadah (2025) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media digital berbasis aplikasi Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam membuat poster, dengan rata-rata nilai pretest 48,75 meningkat menjadi 86,25 pada posttest. Johan et al. (2022) juga membuktikan bahwa aplikasi Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil menulis teks iklan poster, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 72,89 lebih tinggi dibanding kelas kontrol 54,30. Konsistensi temuan ini memperkuat simpulan bahwa pendekatan deep learning berbantuan AI Canva efektif meningkatkan kemampuan menulis poster lintas jenjang pendidikan. Dengan demikian, secara teoretis dan empiris, pendekatan pembelajaran ini layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran menulis poster di sekolah menengah kejuruan.

Penerapan pendekatan ini dilaksanakan dengan tiga prinsip utama deep learning, yaitu *mindful* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menggembirakan).

Prinsip pertama *mindful* (berkesadaran), terlihat ketika siswa dilibatkan secara aktif dalam memahami tujuan pembelajaran serta unsur-unsur yang terdapat dalam poster. Pada saat penelitian berlangsung, guru bukan hanya menjelaskan materi tentang poster, namun juga mengajak siswa menganalisis contoh poster yang baik dan efektif. Selanjutnya siswa diminta merancang ide poster mereka sendiri. Dalam proses ini, penggunaan AI Canva membantu siswa untuk mengeksplorasi

berbagai desain, gambar, dan tata letak sehingga siswa lebih sadar terhadap pesan yang ingin disampaikan dalam poster yang mereka buat.

Prinsip kedua *meaningful* (bermakna), tampak ketika siswa bukan hanya mempelajari teori tentang poster, namun juga langsung mempraktikkan pembuatan poster menggunakan media AI Canva. Pada tahap ini siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata, membuat poster bertema bahan pangan lokal. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di Canva seperti template desain, pengaturan teks, serta elemen visual yang membuat siswa dapat menuangkan ide mereka secara kreatif. Hal ini membuat pelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa menghasilkan karya poster secara langsung berdasarkan pemahaman yang mereka miliki.

Prinsip ketiga *joyful* (menggembirakan), muncul dalam suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Selama penelitian berlangsung, penggunaan media AI Canva membuat siswa lebih antusias karena mereka dapat membuat desain poster yang menarik dengan berbagai pilihan warna, gambar, dan template. Pembelajaran yang menyenangkan ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi serta lebih percaya diri dalam menuangkan gagasan mereka dalam bentuk poster.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh pendekatan pembelajaran deep learning berbantuan media AI Canva terhadap kemampuan menulis poster siswa kelas XI SMK Negeri 3 Medan serta berdasarkan perhitungan data yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menulis poster kelas XI KI 4 sebagai kelas kontrol tanpa penerapan pendekatan pembelajaran deep learning berbantuan media AI Canva memperoleh nilai rata-rata 68,12 dengan skor terendah 60 dan skor tertinggi 84.
2. Kemampuan siswa dalam menulis poster kelas XI FKK 2 sebagai kelas eksperimen dengan penerapan pendekatan pembelajaran deep learning berbantuan media AI Canva memperoleh nilai rata-rata 83,03 dengan skor terendah 76 dan skor tertinggi 92.
3. Terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran deep learning berbantuan media AI Canva terhadap kemampuan menulis poster siswa kelas XI SMK Negeri 3 Medan. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan diperoleh

nilai  $T_{hitung} > T_{tabel} = 9,5576 > 1,998341$ . Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

## Referensi

- Anfa'ana, A., & Putra, G. M. C. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis ZEP QUIZ untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01 Kabupaten Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 8(Special Issue), 548-559.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v8iSpecial%20Issue.14618>
- Arikunto, S. (2021). *DASAR-DASAR EVALUASI PENDIDIKAN*. Bumi Aksara.
- Asmi, Y. K., & Wijayanto, Z. (2022). Pengaruh pendekatan deep learning dan media interaktif berbasis platform digital canva terhadap hasil belajar pengukuran luas di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(2).  
<https://doi.org/10.20961/ddi.v13i2.101285>
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 162-169.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5088>
- Enterprise, Jubilee. (2021). *Desain Grafis dengan Canva*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. (2023). *Desain Grafis Profesional dengan Canva*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Farah. (2023). *Poster: Ciri-Ciri, Jenis, dan Langkah-Langkah Membuat Poster*. Jakarta: Elementa Media.
- Gulo, S., & Sidiqin, M. A. (2020). Kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan media gambar oleh siswa kelas x smk swasta ypis maju binjai tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 20-34.  
<https://doi.org/10.37755/jsbi.v17i1.258>
- Gusar, M.R.S. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Karangan Narasi Berbasis Acara Televisi "Jika Aku Menjadi" Trans TV. *Jurnal Dinamika Pendidikan*.
- Hasan, F. S., Nasrulloh, I., & Falah, R. S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Canva dan Capcut Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di SDN 4 Sukakarya. *Journal of Classroom Action Research*, 8(1), 80-89.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v8i1.13325>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada

- pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil menulis iklan poster di smp nasional sariputra jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137-149.
- Maulah, A., Rulyansah, A., Ibrahim, M., & Rahayu, D. W. (2025). Canva AI: Untuk mengeksplorasi computational thinking siswa sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 192-206. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10138>
- Purwaningsih, D. R., Naningsih, R. D., Qolili, K., & Sumaji, S. (2026). Pembelajaran Adaptif di Sekolah Menengah Kejuruan: Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 9(1), 136-150. <https://doi.org/10.30605/jsgp.9.1.2026.8010>
- Riski, Eldaa, S.P., Hasna, M.R., Indah, P.M., Intan, T. M., Miranda, T. H., Michelle, F. H., Ridwan Sanjaya. (2024). *Panduan Praktis Canva AI*. Semarang: SIEGA Publisher.
- Rohman, A. (2022). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis di era disrupsi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 40-47. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1318>
- Rudini, R., Rahma, E. N., & Sadarela, S. (2026). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar Atau MI Melalui Pendekatan Deep Learning. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 1303-1316. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v10i2.6454>
- Saaadah, Salwa, S. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Membuat Poster Pada Pembelajaran SBDP*. Bandung: UPI Repository.
- Sarnoto, Ahmad, Z. (2025). *Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran Konsep dan Implementasinya pada Jenjang usia Dini, remaja, dan Menengah*. Padang: Takaza Innovatix Labs.
- Silaswati, D. (2018). Pentingnya penentuan topik dalam penulisan karya ilmiah pada bidang ilmu akuntansi. *AKURAT | Jurnal Ilmiah Akuntansi FE UNIBBA*, 9(1), 81-88.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardiman, Budi. (2025). *Deep Learning dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*. Bandung: SITU PUSTAKA.
- Wahyuni, Sri. (2023). *Berselancar dengan Canva For Education*. Gowa: CV. Subaltern Inti ,Media.
- Widhayani, Arrie. (2020). *Mahir Menulis Kreatif Teks Iklan, Slogan, dan Poster*. Wirogunan: Yayasan Hidayatul Muftadi'in.
- Wiryanto, Teguh. (2018). *Menulis itu Mudah*. Cilacap: Yayasan Jamiul Fawaid.