

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBUAT PAMPHLET
PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PALEMBANG**

Skripsi oleh:

Ayu Rahmasari

NPM 2104420025

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TRIDINANTI

2026

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBUAT PAMFLET
PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PALEMBANG**

Skripsi oleh :

Ayu Rahmasari

Nomor Pokok Mahasiswa 2104420025

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Doni Samaya, M. Pd

NIDN. 0225128901



Falina Noor Amalia, M. Pd

NIDN. 0212018902

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Nyayu Lulu Nadya, M. Pd

NIDN 0209058702

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBUAT PAMFLET PADA
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PALEMBANG**

Nama : Ayu Rahmasari

NPM : 2104420025

Telah diuji dan lulus pada

Hari : Sabtu

Tanggal : 7 Maret 2026

TIM PENGUJI

Tanda Tangan

1. Ketua : Deni Samaya, M. Pd.

2. Anggota : Faiina Noor Amalia, M. Pd.

3. Anggota : F.A. Milawasri, M. Pd.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Nyayu Lulu Nadya, M. Pd
NIDN 0209058702

Motto

“Seluas Samudra, sedalam makna”

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

- 1. Kedua orang tuaku tercinta, yang tak pernah lelah mendoakan di setiap sujudnya, yang selalu menguatkan di saat lemah, yang berjuang tanpa pamrih demi masa depanku. Terima kasih atas cinta, pengorbanan, dan kepercayaan yang tak ternilai;**
- 2. Bebe, seseorang yang selalu membersamai dalam doa dan dukungan, terima kasih telah menjadi penyemangat dalam proses panjang ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan keyakinan bahwa aku mampu menyelesaikan semuanya hingga akhir;**
- 3. Sahabat dan teman seperjuangan, yang hadir dalam tawa, lelah, dan perjuangan panjang menyelesaikan skripsi ini;**
- 4. Almamater tercinta, yang telah menjadi tempat saya menimba ilmu dan membentuk pribadi saya hingga sampai pada tahap ini dan;**
- 5. Untuk diriku sendiri, terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga titik ini.**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Rahmasari
NPM : 2104420025
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang berjudul *PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBUAT PAMFLET PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PALEMBANG, ditulis dengan sebenar-benarnya. Jika kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya selaku penulis siap dan bertanggung jawab menerima sanksi dengan segala konsekuensinya.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar bisa digunakan dengan baik.

Palembang, Maret 2026

Mahasiswa,



The image shows a yellow rectangular stamp with the text '10000' in large red numbers, 'REPUBLIK INDONESIA' at the top, and 'METERAI TEMPEL' in the center. Below the stamp is the number '84952ANX347739468'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Ayu Rahmasari
NPM 2104420025

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Membuat Pamflet Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Palembang"**. Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tridinanti.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari semua pihak yang terlibat. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Ir H. Edizal EA., MS., selaku rektor Universitas Tridinanti.
2. Nyayu Lulu Nadya, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FIKP) Universitas Tridinanti.
3. Doni Samaya, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Tridinanti dan juga selaku dosen pembimbing pertama yang banyak memberikan saran dan arahan yang terbaik dalam penyusunan skripsi ini.
4. Falina Noor Amalia, M. Pd., selaku dosen pembimbing kedua, yang begitu sabar saat memberikan saran, arahan, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah

memberikan banyak ilmu, wawasan dan pengalaman yang berharga selama perkuliahan.

6. Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Palembang beserta jajarannya, yang telah memberikan izin dan juga bantuannya selama penelitian berlangsung.
7. Kedua orangtua, Ibu dan ayah yang senantiasa mendukung dan mendoakan disetiap langkahku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membantu dan memberikan semangat serta dukungan dalam proses perkuliahan maupun penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang dan menjadi masukan bagi saya dalam dunia pendidikan. Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan yang sengaja maupun tidak sengaja dalam proses pembuatan skripsi ini.

Palembang, Maret 2026



Ayu Rahmasari

NPM. 2104420025

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi pada kelas XI selama proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Palembang, guru masih menggunakan media konvensional yaitu media buku cetak karena lebih mudah diakses dan tersedia. Sedangkan karakteristik dan gaya belajar siswa mengalami perkembangan. Siswa belajar menggunakan aplikasi canva dengan pencapaian kriteria penilaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 78. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi Canva terhadap kemampuan membuat pamflet pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Palembang. Teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky digunakan untuk menjelaskan pentingnya interaksi sosial dan bimbingan dalam meningkatkan kemampuan membuat pamflet siswa. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif. Dengan Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest– posttest control group design*. Sampel berjumlah 72 siswa terdiri dari siswa kelas XI Aglonema 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Aglonema 1. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dalam pencapaian nilai penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh nilai uji t Independen Samples Test yaitu nilai t hitung sebesar $2,170 > 1,690$, dengan nilai sig. $0.000 < 0.05$, artinya hipotesis penelitian H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulannya penerapan model *Discovery Learning* sangat berbantuan media aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membuat pamflet pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Palembang.

Kata Kunci : *Model discovery learning, aplikasi Canva, Pamflet*

ABSTRACT

The problems that occurred in class XI during the Indonesian language learning process at SMA Negeri 4 Palembang, teachers still use conventional media, namely printed books because they are more easily accessible and available. While the characteristics and learning styles of students have developed. Students learn to use the Canva application with the achievement of the learning objective assessment criteria (KKTP) of 78. The purpose of the study was to determine the effect of the application of the discovery learning model assisted by the Canva application media on the ability to make pamphlets in class XI students of SMA Negeri 4 Palembang. Lev Vygotsky's social constructivism theory is used to explain the importance of social interaction and guidance in improving students' ability to make pamphlets. The research method used is quantitative. With the research design used is a pretest–posttest control group design. The sample consisted of 72 students consisting of class XI Aglonema 2 students as the experimental class and class XI Aglonema 1. Data analysis techniques include normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests in achieving experimental research values. The results of the study showed that the Independent Samples Test (ISM) obtained a t-test value of $2,170 > 1.690$, with a significant value of $0.000 < 0.05$, meaning that the research hypothesis H_a is accepted and H_o is rejected. In conclusion, the application of the Discovery Learning model, greatly assisted by the Canva application, has a positive and significant effect on the ability to create pamphlets in grade XI students of SMA Negeri 4 Palembang.

Keywords: *Discovery Learning Model, Canva Application, Pamphlets.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. <i>Discovery Learning</i>	8
1. Pengertian <i>Discovery Learning</i>	8

2.	Tujuan Model <i>Discovery Learning</i>	8
3.	Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	9
4.	Kelebihan dan kekurangan Model <i>Discovery Learning</i>	10
B.	Media Pembelajaran	11
1.	Pengertian Media Pembelajaran	11
2.	Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
3.	Fungsi Media Pembelajaran	12
4.	Manfaat Media Pembelajaran di Era Digital	13
C.	Aplikasi Canva	13
1.	Pengertian Aplikasi Canva	13
2.	Cara Menggunakan Aplikasi Canva	14
3.	Kelebihan Aplikasi Canva	17
4.	Kekurangan Aplikasi Canva	17
D.	Pamflet	18
1.	Pengertian Pamflet	18
2.	Ciri-ciri Pamflet	18
3.	Jenis-jenis Pamflet	19
4.	Kelebihan Pamflet	19
5.	Kekurangan Pamflet	20
6.	Cara Membuat Pamflet	20
7.	Hal-hal yang harus ada dalam Pamflet	21
8.	Elemen Utama Desain Pamflet Pertunjukkan Drama	21
E.	Kajian Terdahulu yang Relevan	23

F. Hipotesis	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
A. Metode Penelitian.....	26
B. Desain Penelitian	27
C. Variabel Penelitian	27
D. Tempat dan Waktu Penelitian	28
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data	30
G. Uji coba Instrumen	35
H. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Data Penelitian.....	38
B. Hasil Penelitian.....	39
C. Uji Normalitas Data.....	49
D. Uji Homogenitas	55
E. Analisis Data Kelas Eksperimen Uji t (t-test)	57
F. Analisis Data Kelas Kontrol Uji t (t-test).....	58
G. Hipotesis	59
H. Pembahasan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66

B. Saran	66
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	67
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi siswa kelas XI SMA Negeri 4 Palembang.....	29
Tabel 3.2	Sampel siswa kelas XI SMA Negeri 4 Palembang.....	30
Tabel 3.3	Langkah kerja kelas eksperimen dan kelas kontrol	31
Tabel 3.4	Rubrik Penilaian Pamflet	33
Tabel 4.1	Nilai Pretest Kelas Eksperimen	39
Tabel 4.2	Nilai Posttest Kelas Eksperimen	41
Tabel 4.3	Nilai Pretets Kelas Kontrol.....	42
Tabel 4.4	Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4.5	Hasil pretest kelas eksperimen dan kontrol	46
Tabel 4.6	Rangkuman Hasil Pengolahan data pretest kelas eksperimen- kontrol.....	48
Tabel 4.7	Rangkuman Hasil pengolaan data posttest kelas eksperimen- kontrol.....	49
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	55
Tabel 4.10	Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	56
Tabel 4.11	Uji T Satu Sampel <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.12	Uji T Satu Sampel <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4.13	Hasil Analisis Uji t.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	12
Gambar 2.2 Membuat akun Canva	15
Gambar 2.3 Membuat desain Canva.....	15
Gambar 2.4 Memilih tamplate Canva	16
Gambar 2.5 Mengedit desain Canva	16
Gambar 2.6 Mengunduh Desain.....	17
Gamabr 4.1 Uji normalitas Q-Q Plot <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	51
Gambar 4.2 Histogram Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	51
Gambar 4.3 Normalitas Q-Q Plot <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	52
Gambar 4.4 Histogram Normalitas <i>Pretest</i> kelas Kontrol	52
Gambar 4.5 Normal Q-Q Plot <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	53
Gambar 4.6 Histogram Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	54
Gambar 4.7 Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Usul Judul Sripsi**
- Lampiran 2 : Kartu Bimbingan Skripsi**
- Lampiran 3 : Lembar Bukti Revisi Skripsi**
- Lampiran 4 : Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing dan
Pengesahan Judul Skripsi**
- Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik**
- Lampiran 6 : Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera
Selatan**
- Lampiran 7 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**
- Lampiran 8 : Daftar Hadir Siswa**
- Lampiran 9 : Nilai Pretest Kelas Eksperimen**
- Lampiran 10 : Nilai Posttest Kelas Eksperimen**
- Lampiran 11 : Nilai Pretest Kelas Kontrol**
- Lampiran 12 : Nilai Posttest Kelas Kontrol**
- Lampiran 13 : Tabulasi**
- Lampiran 14 : Hasil Uji Normalitas**
- Lampiran 15 : Hasil Uji Homogenitas**
- Lampiran 16 : Hasil Uji Hipotesis**
- Lampiran 17 : Pamflet siswa**
- Lampiran 18 : Modul Ajar**
- Lampiran 19 : LKPD**
- Lampiran 20 : Dokumentasi**
- Lampiran 21 : Biodata Peneliti**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Diera digital, teknologi telah menjadi pendorong utama dalam transformasi pendidikan. Perubahan dalam dunia pendidikan sangat diperlukan, terutama di era globalisasi dan revolusi industri 4.0. Teknologi menjadi salah satu unsur penting dalam proses perubahan tersebut. Persaingan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat seiring dengan munculnya berbagai platform, aplikasi, dan perangkat yang dirancang untuk mendukung pembelajaran. Hal ini menciptakan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun juga menghadirkan tantangan yang memerlukan perhatian serius.

Peningkatan mutu sumber daya manusia, khususnya guru, menjadi kebutuhan mendesak yang penting yang sangat krusial dalam menghadapi era Pendidikan 4.0. Perbedaan karakteristik antara pendidik dan peserta didik sering kali menjadi salah satu faktor penghambat keberhasilan pendidik dengan gaya belajar generasi digital yang lebih akrab dengan teknologi. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk senantiasa meningkatkan kompetensi dan kemampuan adaptif terhadap perkembangan teknologi agar mampu menciptakan proses Pembelajaran harus inovatif dan selaras dengan perkembangan era digital. Generasi siswa saat ini tumbuh di tengah lingkungan digital, sehingga harus dipersiapkan menghadapi Revolusi Industri 4.0 lewat pendidikan yang mencetak sumber daya manusia unggul dan kompetitif (Surani, 2019, hlm. 458-459).

Dengan hadirnya teknologi, peran guru berubah dari penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran. Guru dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan interaksi, mendukung pembelajaran mandiri siswa, dan memberikan umpan balik lebih efektif. Meskipun persaingan teknologi dalam pendidikan membawa banyak manfaat, tantangan seperti kesenjangan akses, etika, dan ketergantungan teknologi tetap memerlukan perhatian. Peneliti umumnya setuju bahwa integrasi teknologi perlu dilakukan dengan pendekatan yang bijak, berpusat pada kebutuhan manusia, dan memperhatikan konteks sosial-ekonomi masyarakat.

Peneliti menekankan perlunya pelatihan yang memadai bagi guru untuk memahami dan mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran mereka. Guru tetap memegang peran kunci, sehingga teknologi harus menjadi alat pelengkap, bukan pengganti. Guru sebagai fasilitator harus mampu menghasilkan pembelajaran yang aktif, inovatif, serta menyenangkan. Siswa perlu merasa gembira, termotivasi, bebas dari kecemasan, dan percaya diri menyampaikan gagasan agar bisa berkembang optimal serta siap menghadapi tuntutan globalisasi (Mulyasa, 2022:100). Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan model pembelajaran yang mendorong siswa menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri, seperti model tertentu pada model *Discovery Learning*.

Model *Discovery Learning* Pendekatan pembelajaran ini menitikberatkan pada keterlibatan aktif siswa untuk menemukan dan mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan masalah atau situasi untuk dipecahkan siswa. Melalui pengamatan, percobaan, dan bertanya, siswa diarahkan untuk menemukan solusi dan memahami konsep. Pendekatan ini bertujuan mengembangkan Kemampuan berpikir kritis serta kreatif melatih siswa mencari dan mendapatkan informasi relevan terkait masalah yang mereka hadapi (Musyawir, dkk., 2022, hlm. 126).

Dalam pembelajaran terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru menyampaikan informasi, sedangkan siswa menerimanya. Komunikasi yang baik akan tercapai jika hubungan keduanya berjalan dengan efektif guru mampu menyampaikan materi dengan jelas, relevan, dan menarik, serta siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, serta adanya keterbukaan dan umpan balik, akan meningkatkan kualitas komunikasi ini (Hasan, dkk., 2021, hlm. 27).

Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media untuk membantu penyampaian materi di sekolah. Media ini bisa bersifat konvensional maupun modern, sesuai kebutuhan siswa, materi, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, seperti buku teks, modul, transparansi, film, video, televisi, radio, slide, hypertext, web, dan lain-lain (Alti, dkk., 2022, hlm. 23). Media pembelajaran adalah bagian dari proses

belajar yang terdiri dari pesan, orang, serta alat atau benda (Hasan, dkk., 2021, hlm. 85).

Contohnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia Fase F kelas XI BAB V tentang sastra drama. Salah satu materinya adalah mempromosikan pertunjukan drama dengan membuat pamflet. Tujuan pembelajaran (TP) 11.8 yaitu siswa mampu mementaskan drama secara kreatif dan menarik. Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, Ibu Tri Wulan Dari, S.Pd., masih banyak siswa yang kurang kreatif dalam menuangkan ide saat membuat pamflet. Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kelas XI adalah 78, tetapi rata-rata nilai siswa pada materi ini belum mencapai standar tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas XI SMA Negeri 4 Palembang, kemampuan siswa dalam membuat pamflet masih belum optimal. Hal ini terlihat dari hasil karya siswa yang belum memenuhi kriteria desain yang menarik, seperti kurang tepatnya pemilihan warna, tata letak (*layout*) yang kurang seimbang, penggunaan tipografi yang tidak konsisten serta pesan yang disampaikan belum komunikatif dan menarik. Pada kelas eksperimen, permasalahan utama terletak pada kemampuan yang perlu ditingkatkan lagi pada siswa dalam menemukan konsep desain secara mandiri dan kontras. Siswa cenderung menunggu arahan dari guru dan kurang aktif dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif. Padahal, dalam model *Discovery Learning*, siswa dituntut untuk aktif menemukan dan membangun pemahaman sendiri melalui proses eksplorasi. Selain itu, meskipun penggunaan aplikasi Canva dapat mempermudah proses pembuatan pamflet, pada kenyataannya siswa masih belum mampu memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara maksimal untuk menghasilkan desain yang kreatif dan berkualitas.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan model(PBL), Masalah utama yang timbul adalah siswa kesulitan menghubungkan konsep-konsep tersebut desain pamflet yang tepat. Fokus pada penyelesaian masalah seringkali membuat siswa kurang memperhatikan aspek estetika dan prinsip desain, sehingga hasil pamflet yang dihasilkan belum maksimal dari segi visual maupun penyampaian informasi. Selain itu, pada kedua kelas juga ditemukan membutuhkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan

pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang percaya diri dalam mengemukakan ide, serta masih bergantung pada contoh yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian siswa dalam membuat pamflet masih perlu ditingkatkan.

Penggunaan teknologi yang semakin canggih di zaman modern ini, tentunya sangat dimanfaatkan dari berbagai generasi. Khususnya generasi Z yang didefinisikan sebagai Generasi ini tidak bisa dipisahkan dari gawai digital dan media sosial. Hampir semua aplikasi, seperti game, musik, startup, hingga media sosial, sudah ada di perangkat mereka. Beberapa survei menunjukkan bahwa generasi Z menggunakan sekitar 79% waktunya setiap hari untuk berinteraksi dengan teknologi digital. *smartphone*-nya (Helaluddin, dkk., 2019, hlm. 40-41). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sebenarnya memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat pamflet. Canva menyediakan berbagai template, elemen desain serta kemudahan penggunaan yang dapat membuat siswa dalam menuangkan ide secara kreatif. Namun, berdasarkan pengamatan, penggunaan aplikasi ini belum optimal karena siswa masih kurang terampil dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan psikologis siswa. Media cetak cenderung kurang menarik secara visual dibandingkan media digital seperti video atau animasi. Generasi Z yang tumbuh dalam era teknologi canggih merasa bosan apalagi yang diajarkan oleh guru saat ini yang menggunakan media konvensional. Siswa cepat bosan dengan model pembelajaran yang monoton (Kusumaningtyas, dkk, 2020, hlm. 58). Generasi ini menyukai konten yang bersifat interaktif dan visual. Arena gaya hidup generasi Z yang dinamis, mereka Diperlukan media pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja melalui ponsel, tablet, atau laptop. Hal ini karena generasi Z memiliki gaya belajar yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya.

Untuk menanggulangi masalah tersebut, peneliti akan menerapkan model *discovery learning* dengan bantuan media aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan mengajak siswa memanfaatkan aplikasi Canva dalam menyajikan sebuah pamflet pertunjukan drama agar lebih kreatif dan menarik serta

mendapatkan nilai sesuai capaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, integrasi Canva sebagai media pembelajaran berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam membuat pamflet. Pamflet menjadi salah satu bentuk media informasi yang memadukan elemen teks dan visual. Kemampuan siswa dalam membuat pamflet membutuhkan penguasaan keterampilan seperti pemilihan warna, tata letak, tipografi, dan penyusunan informasi yang efektif. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghasilkan pamflet yang sesuai dengan prinsip desain grafis yang baik. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan teknis, kurangnya media pembelajaran yang interaktif, dan minimnya akses terhadap perangkat lunak desain yang ramah pengguna. Dengan bimbingan yang tepat dari guru, Canva dapat digunakan untuk mengajarkan prinsip-prinsip desain, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, serta membantu siswa menyampaikan ide secara visual.

Canva memudahkan siswa mengembangkan kreativitas tanpa perlu keahlian teknis rumit. Penggunaannya dalam pembelajaran juga bisa meningkatkan motivasi siswa, karena mereka langsung melihat hasil desain secara instan. Tak hanya membantu memahami prinsip desain grafis, Canva pun mendorong siswa menghasilkan karya visual yang menarik dan efektif berkomunikasi, seperti pamflet.

Peneliti merekomendasikan penggunaan aplikasi Canva agar pembelajaran membuat pamflet tidak monoton. Selama ini siswa hanya membuat pamflet dibuku tulis atau mading. Dengan Canva, siswa dapat menggunakan warna, gambar, suasana, dan simbol yang tersedia dalam fitur aplikasi tersebut Canva. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh penggunaan Canva terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan pamflet yang efektif, kreatif dan menarik. Pengalaman pembelajaran visual berbasis teknologi melalui media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini diharapkan adanya pengaruh terhadap kemampuan siswa khususnya pada materi mempromosikan pertunjukan drama dengan membuat pamflet. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui apakah penerapan model *Discovery Learning* berbantu aplikasi Canva lebih efektif dibandingkan dengan

model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI dalam membuat pamflet. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan dengan menetapkan judul tentang “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Membuat Pamflet Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Palembang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi Canva dapat memengaruhi kemampuan membuat pamflet pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media aplikasi Canva terhadap kemampuan membuat pamflet pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis mengenai integrasi media digital, khususnya aplikasi Canva, sebagai media pembelajaran kreatif yang mendukung proses penemuan (*discovery*) dan pengembangan kemampuan berpikir kritis serta kreatif siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya tentang efektivitas kombinasi model *discovery learning* dan media digital (aplikasi Canva) dalam meningkatkan keterampilan praktis siswa.

3. Bagi siswa, diharapkan dapat mengembangkan keterampilan literasi digital,

berpikir kritis, dan kolaborasi yang relevan dengan tuntutan zaman.

4. Bagi guru, Khususnya bagi guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Palembang, penelitian ini dapat menjadi alternatif metode dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pengajaran, khususnya dalam mengajarkan keterampilan membuat pamflet atau produk kreatif lainnya.
5. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan informasi yang berharga terhadap upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Kemampuan Menganalisis Struktur Teks Ulasan Film Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Banyuasin 1*. Sripsi Tidak di Tetbitkan. Universitas Tridinanti, Palembang.
- Afria, S. (2019). *Pembelajaran discovery learning menggunakan multimedia aktif*. Bandung: Tata Akbar.
- Agus, S. (2013). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alti, R. M. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Arifin, M., Hikmaan, S., & Ismail, H. B. (2022). *Media Pembelajaran berbasis ICT*. Medan: UMSU Press.
- Asari, A. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS (Edisi ke-9)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gusti, A. (2023). *Metodologi penelitian eksperimen untuk pemula: edisi pertama*. Jawa Tengah: Waasan Ilmu.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Helaluddin, H., Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2019). *Strategi pembelajaran bahasa bagi generasi Z: Sebuah tinjauan sistematis*. Jurnal Pendidikan Edutama, (Vol.6). (No.2). (31–46).
<https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/499>. Diakses 4 Desember 2024.
- Hukom, J. (2025). *Peran feedback digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran*. Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik, (Vol. 2). (No. 6). (45-50).
<https://sihojurnal.com/index.php/identik/article/view/927?articlesBySimilarityPage=4>. Diakses 2 Januari 2026.

- Idawati, I., Maisarah., & Muhammad. (2022). *Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD*. Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK). (Vol.4). (No.4). (745-752).
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5314/3744>. Diakses 4 Desember 2024.
- Johan, E, P. E., Rustam., & Albertus. S. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di SMP Nasional Sariputra Jambi*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. (Vol. 11). (No. 2). (137-149).
<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/view/6644>.
 Diakses 11 November 2024.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). *Peningkatan kualitas guru melalui model dan media pembelajaran bagi generasi Z*. Jurnal Warta LPM. (Vol. 23) (No. 1). (54–62).
<https://journals.ums.ac.id/index.php/warta>. Diakses 11 Desember 2024.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). *Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04*. Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, (Vo. 3). (No. 2), (150–165).
- Marwati, H., & Waskitaningtyas, K. (2021). *Panduan Guru Cerdas Cergas Berbahasa Dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK kelas XI*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Mintasih, D. (2016). *Merancang Pembelajaran Menyenangkan*. ElTarbawi Jurnal Pendidikan Islam, (Vol.IX). (No.1). (39–48).
<https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol9iss1.art3>. Diakses 8 Januari 2025.
- Mufida, N. H. (2024). *Desain mudah ala profesional dengan Canva: Belajar desain Canva dengan cepat dan mudah secara autodidak*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Mulyasa. (2022). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). *The application of Canva as interactive media in 21st century learning. Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, (Vol. 5). (No. 6). (72–80.)
<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/81036/42969>. Diakses 5 November

2024.

- Musyawir, Ansori, S., Irani, U., Kartika, M., Delimayanti, Surwuy, G. S., Ismail, Hidayah, S. N., Sihotang, C., Massang, B., Puspitasari, T., Magfirah, I., Agung, A., & Elvianasti, M. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Prabowo, D. C., & Singgih, D. K. (2023). *Pelatihan Pembuatan Pamflet Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Penyedia Jasa Tour dan Hiburan di Bontang Kuala*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. (Vol. 2). (No. 1). (52-58).
<https://jurnal.fib-unmul.id/index.php/ruhuirahayu>. Diakses 01 Desember 2024.
- Pagarra, H., Ahmad, S., Wawan, K., & Sayyidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Riduwan, Adun. R., & Enas . (2013). *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsidah., Jusniar, J., Ratnawati, T., & Muhiddin, A. (2022). *Model Discovery Learning*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, D. (2019). Studi literatur: *Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. (Vol. 2). (No. 1), (456–469).
https://www.academia.edu/103509800/Studi_Literatur_Peran_Teknolog_Pendidikan_Dalam_Pendidikan_4_0. Diakses 4 Mei 2025.
- Thesalonika, E., & Ease, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS*. Jurnal Simki Pedagogia. (Vol. 6). (No. 1). (215-222).
<https://jipeds.org/index.php/JSP>. Diakses 11 November 2024.
- Wahyuni, R., Rachmi, Y. (2017). *Pamflet Niaga Sebagai Komunikasi Promosi Bersama Dalam Meningkatkan Penjualan Produk Masyarakat Desa di Kecamatan Waringinkurung*. (212-216) .