

**PENGARUH PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT
SISWA KELAS X SMK YPK MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas- tugas dan Memenuhi Syarat- syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

ELLA FITRIANI SIREGAR

NPM. 2202040039



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 10 Agustus 2026 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Ella Fitriani Siregar
NPM : 22020400039
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ditetapkan : (☒) Lulus Yudisium
(☐) Lulus Bersyarat
(☐) Memperbaiki Skripsi
(☐) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Dr. Yusni Khairul Amri, M. Pd
3. Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

1.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ella Fitriani Siregar
N.P.M : 2202040039
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Medan, 29 Juli 2026

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsu Nurhikmah, M.Pd.

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.

Ungg.

percaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ella Fitriani Siregar
NPM : 2202040039
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, April 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

M. Afiv Toni Suhendra, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Ella Fitriani Siregar. NPM 2202040039. Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian berjumlah 99 siswa kelas X SMK YPK Medan. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling, yaitu kelas X AKL sebagai kelas eksperimen dan kelas X MPLB sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 19 siswa. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan menulis teks anekdot. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Samples *t*-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 44,74, sedangkan kelas kontrol sebesar 36,84. Setelah perlakuan diberikan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen menjadi 83,42, sedangkan kelas kontrol sebesar 57,89. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *t* sebesar 11,557 dengan signifikansi $< 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, Pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan.

Kata Kunci: *Deep Learning*; Canva; keterampilan menulis; teks anekdot.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan." Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan, dan kerja sama dari berbagai pihak, baik secara moral maupun finansial. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan kontribusi dalam proses penyusunan penelitian ini.

Ucapan terima kasih yang paling mendalam peneliti persembahkan sepenuhnya kepada Bapak **Syahrul Siregar** dan Ibu **Nurhalimah Harahap** kedua orang tua tercinta, yang tidak pernah lelah mendoakan, mendukung, dan menguatkan dalam setiap langkah kehidupan. Terima kasih atas cinta yang tulus, pengorbanan tanpa pamrih, serta kepercayaan yang selalu diberikan kepada peneliti. Segala perjuangan dan kerja keras yang telah Ayah dan Ibu lakukan menjadi sumber kekuatan terbesar bagi peneliti untuk terus berusaha dan tidak menyerah dalam menyelesaikan pendidikan ini.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Akrim, M.Pd.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Khairul Anam, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Dr. Edy Supryetno, M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

8. Seluruh **Bapak dan Ibu** Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia serta staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Teman-teman seperjuangan, **Mayla Faiza, Aprilia Putri Nabila, Khusnul Tri Juliani Simbolon** dan **Putri Maharani Nasution**. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan semangat di tengah proses yang penuh tantangan ini. Doa, dukungan, serta keyakinan kalian bahwa peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Tanpa kalian, perjalanan ini tidak akan terasa sekuat dan seindah ini.
10. Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri **Ella Fitriani Siregar**, yang telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena tetap kuat di tengah rasa lelah, ragu, dan berbagai tantangan yang dihadapi selama proses penyusunan.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, baik sebagai sumber informasi maupun sebagai bahan rujukan dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan dunia pendidikan pada umumnya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 2026
Peneliti

Ella Fitriani Siregar
2202040039

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah	6
1.3.Batasan Masalah	7
1.4.Rumusan Masalah.....	7
1.5.Tujuan Penelitian	8
1.6.Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Kemampuan Menulis	10
2.1.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menulis	11
2.1.3. Teks Anekdot	12
2.1.4. Tujuan Teks Anekdot	13
2.1.5. Ciri-ciri Teks Anekdot.....	14
2.1.6. Struktur Teks Anekdot	16
2.1.7. Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot.....	17
2.1.8. Langkah-langkah Teks Anekdot.....	18
2.1.9. Pendekatan Pembelajaran	19
2.1.10. Canva Sebagai Media Pembelajaran.....	21
2.2. Penelitian yang Relevan.....	23
2.3. Kerangka Konseptual.....	25
2.4. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1. Pendekatan Penelitian	28
3.2. Lokasi dan waktu Penelitian	29
3.2.1. Lokasi Penelitian	29

3.2.2. Waktu Penelitian	29
3.3. Populasi dan Sampel.....	30
3.3.1. Populasi	30
3.3.2. Sampel	30
3.4. Variabel dan Definisi Operasional.....	31
3.4.1. Variabel Penelitian	31
3.4.2. Definisi Operasional Variabel	32
3.5. Instrumen Penelitian	33
3.6. Teknik Analisis Data	35
3.6.1. Uji Prasyarat Analisis	36
3.6.1.1. Uji Normalitas	36
3.6.1.2. Uji Homogenitas	37
3.6.1.3. Uji Hipotesis	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	39
4.1.1. Kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan pendekatan <i>deep learning</i> berbantuan media Canva siswa kelas X SMK YPK Medan	40
4.1.2. Kemampuan Menulis Teks Anekdot dengan menggunakan Pendekatan Konvensional	52
4.1.3. Pengaru Pendekatan deep learning berbantuan media Canva terhadap kemamuan menulis Teks Anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan	45
4.1.3.1. Uji Normalitas	52
4.1.3.2. Uji Homogenitas	53
4.1.3.3. Uji Hipotesis	54
4.2. Pembahasan hasil Penelitian	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1. Kesimpulan	58
5.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	23
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	29
Tabel 3.2 Populasi Penelitian Siswa kelas X SMK YPK Medan.....	30
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Menulis Teks Anekdota.....	34
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Teks Anekdota.....	35
Tabel 4.1 Posttest siswa dengan menggunakan Pendekatan <i>Deep Learning</i> Berbantuan Media Canva	45
Tabel 4.3 Posttest siswa dengan menggunakan Pembelajaran Konvensional	46
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> (Kelas Eksperimen)	49
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Posttest (Kelas Kontrol)	50
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	52
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	53
Tabel 4.7 Hasil Hipotesis	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 modul Ajar Kelas Kontrol.....	65
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	69
Lampiran 3 Pedoman Penskoran.....	73
Lampiran 4 Soal Pretest	74
Lampiran 5 Soal Posttest.....	75
Lampiran 6 Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol	76
Lampiran 7 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen	80
Lampiran 8 Forum K1	84
Lampiran 9 Forum K 2.....	85
Lampiran 10 Forum K 3.....	86
Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Proposal	87
Lampiran 12 Lembar Pengesahan Proposal	88
Lampiran 13 Berita Acara Seminar proposal	89
Lampiran 14 Surat Permohonan Perubahan Judul skripsi.....	90
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	91
Lampiran 16 Surat keterangan	92
Lampiran 17 Surat Pernyataan Plagiasi	93
Lampiran 18 Surat Izin Riset	94
Lampiran 19 Surat Balasan Riset	95
Lampiran 20 Turnitin	96
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup.....	97
Lampiran 22 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	98
Lampiran 23 Dokumentasi Kelas Eksperimen	100

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), keterampilan menulis penting untuk mendukung literasi akademik dan kesiapan menghadapi dunia kerja berbasis digital. Namun, kemampuan menulis teks anekdot siswa masih rendah. Pembelajaran yang cenderung konvensional dan minim pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor penyebabnya. Hal ini diperkuat oleh temuan (Rajaguk-Guk & Rohman, 2024) yang menyatakan banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks anekdot yang baik karena siswa merasakan tidak tertarik dan tidak sesuai tingkat pengetahuan, tingkat budaya dengan model pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva dipandang relevan sebagai inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot secara signifikan.

Di era digital saat ini, keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai bagian dari keterampilan berbahasa Indonesia yang utuh. Menulis tidak hanya menuntut siswa mampu merangkai kalimat, tetapi juga harus didukung dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mampu menyampaikan ide secara sistematis dan komunikatif. Kompetensi menulis menjadi bagian yang penting dalam mendukung keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran serta kesiapan

menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat. Namun, berdasarkan berbagai hasil penelitian empiris menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam penguasaan keterampilan menulis, terutama dalam menyusun teks yang kompleks, seperti teks anekdot, naratif, atau deskriptif (Rajaguk-Guk & Rohman, 2024).

Permasalahan menulis ini terjadi karena beberapa faktor, di antaranya adalah penerapan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai rata-rata hasil belajar menulis siswa di banyak sekolah, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran tradisional belum mampu menjaab tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) (Subro & Faaaid, 2025).

Beragam penelitian telah meneliti peran media digital dalam pembelajaran menulis. (Yuningsih dkk., 2023) menyatakan bahwa integrasi media desain digital seperti Canva dalam pembelajaran teks anekdot secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, terutama dalam aspek pengembangan ide serta struktur tulisan, karena media tersebut membantu siswa memvisualisasikan konsep sebelum dituangkan secara naratif.

Dalam konteks pendekatan pembelajaran, konsep *deep learning* atau pembelajaran mendalam kini menjadi fokus utama dalam pendidikan modern karena dinilai mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, kreatif, reflektif, dan mandiri dalam memproses pengetahuan. (Epik dkk., 2025) dalam

studinya menyatakan bahwa pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran menulis kreatif mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa secara signifikan karena siswa dilibatkan dalam rangkaian aktivitas berpikir tingkat tinggi yang lebih kompleks dibanding pendekatan konvensional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK YPK Medan, diketahui bahwa siswa kelas X terdiri atas empat kelas, yaitu kelas X AKL (19 siswa), X MPLB (19 siswa), X BDP (25 siswa), dan X TKJ (36 siswa), dengan jumlah keseluruhan 99 siswa. Berdasarkan data awal yang diperoleh, hanya 38 siswa (38,38%) yang memperoleh nilai menulis di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu ≥ 75 , sedangkan 61 siswa (61,62%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kemampuan menulis teks anekdot siswa berada pada angka 67,2, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks anekdot secara runtut.

Jika permasalahan dalam pembelajaran menulis teks anekdot tersebut tidak segera ditangani melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, maka keterampilan menulis siswa berpotensi tidak berkembang secara optimal. Rendahnya kemampuan menulis tidak hanya berdampak pada hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga memengaruhi kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan secara tertulis pada mata pelajaran lain maupun dalam konteks komunikasi tertulis secara umum. Oleh karena itu, diperlukan suatu penelitian yang mengkaji secara empiris efektivitas pendekatan *deep learning*

berbantuan media Canva sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa secara terencana dan berkelanjutan.

Didasarkan pada beberapa pertimbangan teoretis dan empiris yang kuat. Kajian teori menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *deep learning* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir yang lebih kompleks sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam kegiatan menulis (Fitriani, A. 2025.). Selain itu, (Putri .A. 2025) penelitian mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan visual seperti Canva dapat membantu siswa dalam menyusun gagasan, memvisualisasikan konsep tulisan, dan meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

Pemilihan SMK YPK Medan sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan akademik dan praktis. Peneliti telah melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di sekolah tersebut, sehingga peneliti memiliki pemahaman awal mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis. Selama kegiatan PLP, peneliti juga memperoleh kesempatan untuk melakukan observasi langsung dan berdiskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait proses pembelajaran yang berlangsung di kelas X. Kondisi ini memungkinkan peneliti memperoleh data awal yang akurat serta memudahkan pelaksanaan penelitian secara efektif dan sistematis.

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti menyebarkan angket awal kepada 12 siswa kelas X SMK YPK Medan yang dipilih menggunakan teknik simple

random sampling pada Februari 2026. Angket terdiri atas lima butir pertanyaan mengenai pengetahuan siswa tentang *deep learning*, penerapan *deep learning* oleh guru, penggunaan media Canva dalam pembelajaran, manfaat Canva dalam membantu menulis teks anekdot, serta kesulitan siswa dalam menulis teks anekdot. Instrumen dan rekapitulasi hasil angket disajikan pada lampiran penelitian.

Hasil angket menunjukkan bahwa 75% responden belum mengenal *deep learning* dan 66,7% responden menyatakan guru belum pernah menerapkannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Seluruh responden (100%) pernah menggunakan media Canva, namun penggunaannya masih sebatas media pendukung pembelajaran dan belum diintegrasikan secara optimal dengan pendekatan *deep learning* untuk mengembangkan keterampilan menulis teks anekdot. Selain itu, 66,7% responden menyatakan Canva membantu mereka dalam menulis teks anekdot, sedangkan 91,7% responden mengaku masih mengalami kesulitan dalam menulis teks anekdot. Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dengan media Canva agar proses pembelajaran menulis teks anekdot menjadi lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan landasan pemikiran yang telah diuraikan, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian yang mengkaji penerapan pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran menulis. Oleh karena itu, peneliti memilih judul **“Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Deep***

***Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa kemampuan menulis teks anekdot di kelas X SMK YPK Medan masih menghadapi berbagai kendala. Oleh karena itu, untuk memperjelas fokus permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan masih tergolong rendah.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam menyesuaikan struktur, isi/ kritik sosial, identifikasi krisis, penggunaan bahasa dan kreativitas dalam penulisan teks anekdot.
3. Siswa belum mampu menyusun teks anekdot secara runtut sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang berlaku.
4. Proses pembelajaran menulis masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*).
5. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menulis menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa.
6. Variasi pendekatan dan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks anekdot masih terbatas.
7. Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran digital dalam pembelajaran menulis teks anekdot belum digunakan secara optimal.

8. Pendekatan pembelajaran yang mendorong pemahaman mendalam (*deep learning*) belum diterapkan secara sistematis dalam pembelajaran menulis teks anekdot.
9. Media kreatif seperti Canva belum dimanfaatkan secara maksimal untuk membantu siswa mengembangkan ide dan mengekspresikan gagasan secara tertulis.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Penelitian ini dibatasi pada pendekatan pembelajaran *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva siswa kelas X SMK YPK Medan?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan pendekatan konvensional siswa kelas X SMK YPK Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh Pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ditujukan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva kelas X SMK YPK Medan.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan pendekatan konvensional siswa kelas X SMK YPK Medan.
3. Untuk mengetahui terdapat pengaruh pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya mengenai pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva dalam pembelajaran menulis teks anekdot, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot, kreativitas, serta motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik dengan bantuan media Canva.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif pendekatan dan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran menulis teks anekdot serta membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji pendekatan *deep learning* dan pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran menulis atau bidang kajian yang sejenis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Kemampuan Menulis

Menulis adalah kegiatan ekspresif seseorang untuk menyampaikan ide, gagasan, serta imajinasi yang dimiliki. Menulis merupakan kegiatan yang tidak mudah, karena menulis tidak hanya sekedar menyampaikan ide tetapi harus memiliki pengetahuan yang luas serta dorongan dan niat yang tinggi guna bisa melaksanakannya. (Ritonga & Amri, 2024).

Salah satu keterampilan yang dapat dilatih merupakan keterampilan menulis. Menulis adalah media untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung atau tidak tatap muka dengan pembaca. Pesan yang disampaikan melalui tulisan akan tetap ada selama tulisan itu ada dan akan terus dapat dibaca. (Ruser ddk., 2023).

Keterampilan menulis menuntut kemampuan menggunakan pola-pola bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan. Keterampilan menulis ini mencakup berbagai kemampuan, misalnya kemampuan menggunakan unsur-unsur bahasa yang tepat, kemampuan mengorganisasikan wacana dalam bentuk karangan, kemampuan menggunakan gaya bahasa yang tepat dan pilihan kata serta yang lainnya. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk mengungkapkan pikiran atau gagasan, dan untuk menyampaikan pesan atau komunikasi melalui bahasa tulis sebagai medianya sehingga mudah untuk dipahami oleh pembaca. (Isman dkk., 2022)

Sejalan dengan itu, (Rahman ddk., 2024) menyatakan bahwa kemampuan menulis siswa mencerminkan kemampuan berpikir kritis mereka, karena mereka diharuskan untuk memahami topik atau masalah, mengolah informasi yang relevan, membuat argumen atau alur cerita yang logis, dan menyampaikan ide secara komunikatif.

Kemampuan menulis menjadi sangat penting dalam pendidikan menengah, terutama di SMK, karena berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi secara akademik dan profesional. (Putri & Novita, 2024) Keterampilan menulis membantu siswa SMK meningkatkan kreativitas, ketelitian berbahasa, dan kesiapan untuk bekerja di tempat kerja yang membutuhkan kemampuan komunikasi tertulis.

2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis siswa sangat dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. faktor-faktor yang berpengaruh dan kemampuan menulis siswa menurut (Hikaya dkk., 2025)

- 1) Motivasi belajar siswa
- 2) Minat menulis siswa
- 3) Penguasaan kosakata dan tata bahasa
- 4) Serta kesiapan kognitif siswa

Siswa yang sangat termotivasi cenderung lebih aktif dalam menuangkan ide, mengembangkan gagasan, dan memperbaiki tulisannya. Penguasaan kosakata dan struktur bahasa sangat penting untuk kegiatan menulis.

Selain faktor internal, kemampuan menulis siswa juga dipengaruhi oleh

faktor eksternal, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Menurut (Herdi, 2015), banyak faktor yang memengaruhi kemampuan menulis siswa. Strategi pembelajaran guru, media yang digunakan, dan aktivitas belajar yang dilakukan semuanya memengaruhi kemampuan menulis siswa (Herdi, 2015) model pembelajaran yang mendorong aktifitas siswa, memberikan mereka kesempatan untuk berpikir kritis, dan menggunakan media yang menarik akan membuat pembelajaran menulis lebih efektif. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi, membuat konsep, dan membuat struktur tulisan dengan bantuan media pembelajaran visual dan digital.

2.1.3 Teks Anekdote

Teks anekdot adalah jenis teks naratif yang menyajikan cerita singkat dan menarik dengan unsur humor sebagai daya tarik utama. Namun, di balik kelucuan yang ditampilkan, teks anekdot mengandung kritik, sindiran, atau pesan sosial tentang hal-hal, peristiwa, atau perilaku tertentu yang terjadi dalam masyarakat.

Teks yang mengangkat peristiwa unik atau lucu yang dialami tokoh tertentu dengan tujuan menyampaikan kritik sosial secara tidak langsung disebut teks anekdot (Yuningsih dkk., 2023). Dalam teks anekdot, humor membantu menyampaikan pesan sehingga kritik yang diberikan lebih ringan dan tidak menyinggung pembaca.

Sejalan dengan pendapat tersebut, teks anekdot dianggap sebagai jenis ekspresi kreatif yang memadukan elemen cerita, kelucuan, dan kritik sosial. Teks anekdot biasanya berasal dari peristiwa nyata atau dekat dengan kenyataan, sehingga pembaca dapat dengan mudah mengaitkan isi teks dengan situasi sosial yang ada di sekitarnya (Sopandi, 2020).

Teks anekdot sangat berguna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa (Sri Rohaya, 2022) Menurutnya, teks anekdot mendorong siswa untuk memperhatikan masalah sosial dan mengkomunikasikannya secara santun dan komunikatif.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang ada mulai dari tingkat sekolah dasar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik diajarkan tentang empat keterampilan berbahasa Indonesia yaitu, membaca, menulis, berbicara dan mendengar. Salah satu fokus dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis. Menulis bukan hanya sarana untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk mengekspresikan ide, mengatur informasi, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu topik. (Hayani & Izar, 2025).

2.1.4 Tujuan Teks Anekdote

Teks anekdot memiliki tujuan komunikasi yang lebih luas selain berfungsi sebagai hiburan. Dalam teks anekdot, humor digunakan sebagai cara untuk menyampaikan pesan, kritik, atau sindiran secara tidak langsung agar pembaca lebih mudah menerimanya.

Teks anekdot bertujuan untuk menyampaikan kritik sosial terhadap fenomena atau perilaku tertentu dengan cara yang sopan dan tidak menggurui (Rajaguk-Guk & Rohman, 2024) Melalui cerita yang lucu dan menarik, pembaca diajak untuk berpikir tentang maksud dari kejadian yang diceritakan.

Menurut pendapat ini, teks anekdot dimaksudkan untuk menimbulkan kesadaran pembaca terhadap realitas sosial seperti ketidakadilan, kebiasaan buruk, atau penyimpangan norma tanpa menimbulkan konflik (Aminah dkk., 2023) Humor membantu kritik diterima dengan lebih mudah.

Tujuan teks anekdot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya ditujukan kepada pembaca tetapi juga kepada penulisnya, yaitu siswa. (Monica & Hutagaol, 2025) mengemukakan bahwa penulisan teks anekdot bertujuan melatih siswa untuk:

- 1) Mengungkapkan pendapat secara kreatif dan kritis
- 2) Menyampaikan kritik secara etis dan santun
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir reflektif
- 4) Meningkatkan keterampilan menulis teks naratif

Teks anekdot tidak hanya menghibur pembaca tetapi juga menyampaikan pesan sosial yang membangun. Oleh karena itu, sangat relevan untuk digunakan dalam pengajaran menulis di tingkat SMK.

2.1.5 Ciri-ciri Teks Anekdot

Anekdot memiliki fitur yang membedakannya dari jenis teks naratif lainnya, seperti cerpen atau cerita komedi biasa. Isi teks anekdot, tujuan, dan penyampaian pesan terkait dengan karakteristik ini.

Menurut (Doa dkk., 2025), teks anekdot dibedakan oleh adanya elemen komedi yang dikombinasikan dengan kritik atau sindiran terhadap suatu fenomena sosial. Humor dalam teks anekdot tidak hanya berfungsi untuk menghibur, tetapi juga membantu menyampaikan pesan secara tidak langsung.

Berdasarkan hasil kajian (Sopandi, 2020), ciri-ciri teks anekdot dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bersifat humoris

Teks anekdot menampilkan peristiwa lucu atau menggelitik sehingga mampu menarik perhatian pembaca.

2. Mengandung kritik atau sindiran

Di balik unsur humor, terdapat kritik terhadap perilaku individu, kebijakan, atau kondisi sosial tertentu.

3. Berdasarkan peristiwa nyata atau mendekati kenyataan

Cerita dalam teks anekdot biasanya berasal dari peristiwa sehari-hari yang relevan dengan kehidupan masyarakat.

4. Tokoh dan latar sederhana

Tokoh dan latar tidak terlalu kompleks agar fokus cerita tetap pada peristiwa lucu dan pesan yang ingin disampaikan.

5. Disajikan secara singkat dan padat

Teks anekdot tidak panjang, namun memiliki alur cerita yang jelas dan bermakna.

6. Menggunakan bahasa yang komunikatif

Bahasa yang digunakan ringan, dialogis, dan mudah dipahami pembaca.

Teks anekdot dapat menyampaikan kritik sosial secara santun dan menarik karena memiliki ciri-ciri ini. Pemahaman tentang karakteristik teks anekdot sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ini dibutuhkan agar siswa dapat membedakan teks anekdot dari teks naratif lainnya dan menulis teks anekdot sesuai dengan kaidah yang berlaku.

2.1.6 Struktur Teks Anekdote

Anekdote memiliki kesamaan dengan teks narasi lainnya karena strukturnya terdiri dari (1) abstraksi, yang merupakan pendahuluan, pengantar, atau gambaran awal dari cerita. Abstraksi juga dapat digunakan sebagai gambaran keseluruhan teks, tetapi biasanya lebih singkat dan ditemukan di awal teks. Oleh karena itu, abstraksi disebut sebagai pengantar atau gambaran awal. Orientasi adalah bagian pertama dari penjelasan cerita. Beberapa hal harus disebutkan di sini, seperti (1) pengenalan karakter, (2) pengenalan lingkungan, dan (3) pengenalan situasi. Karena mereka berfungsi sebagai pengenalan awal kisah, ketiga hal tersebut harus disertakan dalam orientasi. Beberapa hal harus tercantum pada bagian orientasi, yaitu (1) pengenalan tokoh; (2) pengenalan latar; dan (3) pengenalan kondisi. Ketiga hal tersebut harus ada dalam orientasi karena berfungsi sebagai pengenalan awal cerita. Selain itu, orientasi juga menjelaskan latar belakang peristiwa yang diceritakan. Penulis menggunakan teknik mereka untuk membangun teks di bagian orientasi. (3) krisis, Komplikasi juga sering disebut sebagai krisis. Krisis adalah komponen utama dari cerita teks anekdot. Bagian ini menunjukkan puncaknya. Berbagai karakteristik teks anekdot akan mulai muncul pada bagian ini, seperti kritik atau sindiran yang dikemas dengan kelucuan atau kekonyolan yang mengundang tawa pembaca. (4) Reaksi: Reaksi adalah reaksi terhadap bagian krisis. Dalam teks anekdot, reaksi yang dimaksudkan adalah cara tokoh dalam cerita menangani masalah. Ada berbagai reaksi, seperti mencela, menertakan, setuju, atau tidak setuju, dll. Bagian ini dapat mengandung sesuatu yang tak terduga, mengejutkan, dan mencengangkan (5). Koda adalah bagian akhir dari

cerita, dan penulis dapat menggunakannya sebagai penutup atau kesimpulan. Isi dari koda dapat mencakup komentar, persetujuan, atau penjelasan tentang maksud dari cerita secara keseluruhan. Biasanya ditandai dengan kata "itulah", "akhirnya", atau "begitulah" (Arahmadhani,& Turistiani 2023).

2.1.7 Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote

Dalam teks anekdot, kaidah kebahasaan sangat penting karena berkaitan dengan penyampaian cerita, humor, dan kritik sosial yang efektif. Dengan menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat, karakter teks anekdot akan diperkuat, dan pembaca akan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan.

Menurut (Siahaan dkk., 2024), kaidah kebahasaan teks anekdot menunjukkan bahwa teks naratif memiliki sifat kritis dan humoris. Akibatnya, teks anekdot menggunakan jenis bahasa yang berbeda dari jenis teks lainnya.

Berdasarkan kajian (Rahmaati dkk., 2024), kaidah kebahasaan teks anekdot meliputi beberapa unsur berikut.

1. Penggunaan Kalimat Langsung dan Tidak Langsung

Teks anekdot sering menggunakan dialog atau percakapan antartokoh untuk menampilkan situasi lucu dan memperjelas konflik. Kalimat langsung digunakan untuk menghidupkan cerita, sedangkan kalimat tidak langsung berfungsi menjelaskan peristiwa.

2. Penggunaan Kata Kerja Aksi dan Kata Kerja Mental

Penggunaan Kata Kerja Aksi dan Mental: Kata kerja aksi menunjukkan tindakan tokoh, sedangkan kata kerja mental (seperti berpikir, merasa, dan mengira) menunjukkan reaksi batin tokoh terhadap kejadian yang terjadi.

3. Penggunaan Konjungsi Temporal

Penggunaan Konjungsi Temporal Kata-kata seperti "kemudian", "lalu", "akhirnya", dan "setelah" digunakan untuk menunjukkan urutan peristiwa. Ini membuat alur cerita lebih jelas dan mudah dipahami.

4. Penggunaan Kata Keterangan waktu dan Tempat

Keterangan waktu dan tempat digunakan untuk menjelaskan latar cerita, seperti suatu hari di sekolah, di kantor, dan sebagainya.

5. Penggunaan Bahasa yang Komunikatif dan Nonformal

Teks anekdot cenderung ringan, komunikatif, dan terkadang nonformal, terutama dalam dialog, sehingga humor lebih terasa dan cerita lebih hidup.

6. Penggunaan Kalimat Sindiran atau Ironi

Teks anekdot sering menggunakan kalimat sindiran, ironi, atau satire untuk menyampaikan kritik sosial secara tidak langsung. Ini adalah ciri khas teks anekdot dibandingkan dengan jenis teks naratif lainnya.

2.1.8 Langkah-langkah Teks Anekdot

Proses yang sistematis diperlukan untuk menulis teks anekdot agar cerita yang dihasilkan tidak hanya lucu tetapi juga memiliki struktur yang jelas dan pesan kritik yang tepat sasaran. Metode menulis membantu siswa menghasilkan ide yang terarah dan logis.

Menurut (Nabiilah Kaltsum Hanifatun dkk., 2025) dalam menyusun teks anekdot, dibutuhkan langkah-langkah dalam menulis teks anekdot seperti 1) menentukan topik, 2) mencari sumber referensi, 3) menentukan pesan yang akan disampaikan, mungkin dengan sindiran, 4) menentukan elemen lelucon atau

konyol, 5) menentukan alur cerita berdasarkan struktur teks anekdot, 6) mengembangkan teks anekdot, dan 7) menyuntingnya.

2.1.9 Pendekatan Pembelajaran

Pembelajaran *deep learning* merupakan pendekatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Pendekatan ini membantu siswa belajar secara menyeluruh, memahami materi dengan baik, serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Melalui metode ini, siswa diharapkan menjadi lebih mandiri, kreatif, dan mampu beradaptasi. Namun, keberhasilan penerapannya memerlukan guru yang terlatih, perencanaan pembelajaran yang baik, dan fasilitas yang memadai. Sementara itu, pembelajaran konvensional tetap memiliki kelebihan, tetapi perlu dipadukan dengan unsur *deep learning* agar siswa lebih aktif, pembelajaran lebih bermakna, dan hasil belajar lebih sesuai dengan tuntutan zaman. (Amrullah dkk., 2025).

Deep learning bertujuan agar siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep secara mendalam dan mampu mengaitkannya dengan situasi nyata. Pendekatan ini berbeda dengan *surface learning* atau pembelajaran permukaan, yang lebih menekankan pada penerimaan informasi tanpa banyak berpikir kritis. Dalam *surface learning*, siswa cenderung hanya menghafal, kurang aktif, dan belajar sekadar untuk menghadapi ujian. Selain itu, guru biasanya memberikan materi secara terbatas dan menilai siswa melalui soal-soal sederhana tanpa mengajak mereka mengeksplorasi konsep secara lebih mendalam. (Amrullah dkk., 2025).

Pendekatan pembelajaran mendalam juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi, diferensiasi, dan pembentukan karakter. Panduan Kurikulum Merdeka menyatakan bahwa proses pembelajaran yang ideal memungkinkan siswa berpikir kritis, menemukan makna, dan mengaitkan pelajaran dengan dunia nyata. (Latif dkk., 2022). Pembelajaran mendalam terdiri dari lima tahapan utama, menurut Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Mereka adalah berkaitan (menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya), mengalami (melibatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran), menerapkan (menerapkan ide dalam konteks nyata), bekerja sama (bekerja sama dalam proses belajar), dan transferring (mentransfer pengetahuan ke situasi atau masalah baru). (Mustaghfirin & Zaman, 2025). Oleh karena itu, metode ini tidak hanya mengutamakan hasil belajar kognitif tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi melalui berbagai bentuk penyajian, seperti latihan, teks, dan video, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif. Menurut (Suprayetno & Putri, 2026), penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena materi disajikan secara lebih menarik, bervariasi, dan mudah dipahami. Media interaktif juga dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih baik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

2.1.10 Canva Sebagai Media Pembelajaran

Agar pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruangan menjadi efektif, aktif, dan bermanfaat, guru dan siswa harus mengenal media pembelajaran. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses penyampaian pesan yang mencakup materi, pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik, serta membantu siswa dalam berpikir kreatif dan aktif (Purba & Harahap, 2022). Sesuai dengan (Sumarno dkk., 2023) media pembelajaran sebagai proses penyampaian pesan baik materi, pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik.

Dengan pemilihan media pembelajaran yang menarik dan akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satu media yang dapat diterapkan adalah media aplikasi Canva yang bisa memudahkan siswa memahami materi dan lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak menyebabkan kebosanan. (Tyas & Amri, 2025).

Canva adalah aplikasi online yang memungkinkan Anda membuat presentasi, resume, poster, pamflet, dan banyak lagi dengan menggunakannya. Aplikasi Canva juga memungkinkan guru untuk menggunakan kamera untuk menyampaikan materi sehingga siswa dapat melihat guru menjelaskan materi.

Dengan demikian, aplikasi Canva yang sederhana dan mudah digunakan ini memungkinkan guru untuk mendesain materi, video, QR Scanner, dan elemen lain yang dianggap penting untuk pembelajaran. Pembelajaran interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih aktif. Siswa tidak hanya mendapatkan instruksi dari guru, tetapi mereka juga melakukan pengamatan, memahami informasi, dan berinteraksi dengan sumber belajar yang tersedia. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna dalam pendekatan pembelajaran mendalam, yang menekankan bahwa siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran mereka. (Suprayetno & Putri, 2026)

Pemanfaatan media Canva menurut (Rahmaniah dkk., 2021) bahwa Canva dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengaitkan pembelajaran yang menarik dengan pembelajaran saat ini. Dalam situasi di mana guru memiliki kontrol atas pembelajaran, preferensi diberikan. Jadi, aplikasi Canva harus digunakan sebagai media yang dapat membantu guru dan siswa membuat pembelajaran baru dan menarik perhatian pada penyajian materi ajar (Arikarani, 2024). Menurutny, penggunaan aplikasi Canva sesuai dengan kurikulum merdeka dan bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa. Canva sebagai program atau layanan khusus untuk pendidikan. Program ini dirancang untuk memastikan bahwa guru dan siswa terus memiliki pengalaman belajar yang inovatif, kreatif, berkolaborasi, dan menyenangkan yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai landasan empiris untuk memperkuat penelitian mengenai pengaruh pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot. Ringkasan penelitian terdahulu disajikan pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1

Penelitian Relevan

Peneliti	Desain dan sampel	Variabel	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Yuningsih, Nurhayati, & Rostikaati (2023)	Deskriptif kuantitatif dengan desain pretest-posttest pada siswa kelas X SMK	<i>Discovery Learning</i> berbantuan Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot	Kemampuan menulis teks anekdot meningkat setelah penerapan <i>Discovery Learning</i> berbantuan Canva.	Sama-sama meneliti kemampuan menulis teks anekdot dan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.	Penelitian terdahulu menggunakan model <i>Discovery Learning</i> , sedangkan penelitian ini menggunakan <i>deep learning</i> .
Firmansyah, Syaifullah, & Nurkayati (2025)	Deskriptif kualitatif pada siswa SMP	<i>Deep Learning</i> melalui metode Jigsa	<i>Deep Learning</i> meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi, dan kolaborasi siswa.	Sama-sama menerapkan <i>deep learning</i> .	Penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran PAIBP di SMP dan tidak menggunakan Canva maupun keterampilan menulis.

Peneliti	Desain dan sampel	Variabel	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Arviana Ayu Kurnia Dewi & Ani Rusiloati (2025)	Quasi eksperimen dengan desain <i>nonequivalent control group</i> , sampel 40 siswa SD	<i>Deep Learning</i> terhadap hasil belajar IPAS	Terdapat pengaruh signifikan <i>deep learning</i> terhadap hasil belajar dengan <i>effect size</i> tinggi.	Sama-sama menguji efektivitas <i>deep learning</i> menggunakan kelas eksperimen dan kontrol.	Penelitian terdahulu meneliti hasil belajar IPAS di SD tanpa media Canva dan bukan keterampilan menulis.
Yuli Amelia Sikumbang & Mimi Rosadi (2022)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, 30 siswa SMA	Media gambar terhadap kemampuan menulis teks anekdot	Kemampuan menulis teks anekdot meningkat pada setiap siklus pembelajaran.	Sama-sama meneliti kemampuan menulis teks anekdot.	Penelitian terdahulu menggunakan media gambar dan desain PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan <i>deep learning</i> berbantuan Canva dengan desain quasi eksperimen.
Monica & Hutagaol (2025)	Quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest pada siswa SMA	Project Based Learning terhadap kemampuan menulis teks anekdot	Model PJBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis teks anekdot.	Sama-sama mengkaji kemampuan menulis teks anekdot melalui model pembelajaran inovatif.	Penelitian terdahulu menggunakan model PJBL tanpa media Canva dan tanpa pendekatan <i>deep learning</i> .

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa berbagai model pembelajaran inovatif maupun media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menulis siswa. Namun, belum banyak penelitian yang menguji secara bersamaan penerapan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap keterampilan menulis teks anekdot pada siswa SMK dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui desain quasi eksperimen. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas integrasi pendekatan *deep learning* dengan media Canva dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa SMK.

2.3 Kerangka Konseptual

Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis teks anekdot, membutuhkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemahaman yang mendalam tentang struktur dan kaidah kebahasaan teks. Namun, pengajaran menulis seringkali berpusat pada guru dan menekankan hafalan, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kelas dan hasil tulisan yang tidak memuaskan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan signifikan tentang materi diperlukan.

Pendekatan pembelajaran mendalam, juga dikenal sebagai "pembelajaran mendalam", adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa, pemahaman konsep secara menyeluruh, dan kemampuan siswa untuk mengaitkan apa yang dipelajari dengan dunia nyata. Dalam belajar menulis teks

anekdot, pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami teks anekdot, tetapi juga belajar menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat, mengembangkan ide, dan menyusun struktur teks secara runtut. Siswa dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif saat menulis melalui proses ini.

Pendekatan *deep learning* membutuhkan dukungan media pembelajaran yang tepat untuk berhasil. Media Canva adalah jenis media digital berbasis visual yang dapat membantu siswa menyusun konsep, mengatur ide-ide, dan menampilkan hasil tulisan mereka dengan cara yang menarik. Penggunaan Canva saat mengajar menulis teks anekdot dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, membuat konsep lebih mudah dipahami, dan membuat kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Oleh karena itu, pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva dapat berdampak positif pada kemampuan menulis teks anekdot siswa. Kemampuan ini mencakup penerapan kaidah kebahasaan yang sesuai, mengembangkan isi, dan menyusun struktur teks anekdot.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada landasan teori dan kerangka konseptual di atas, maka penulis memiliki dugaan atau hipotesis sebagai dasar pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut: “Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa Kelas X SMK YPK Medan.”

- 1) Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan.
- 2) Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen sebenarnya (eksperimen yang sebenarnya atau benar). Ini karena peneliti dapat mengontrol semua faktor luar yang mempengaruhi proses eksperimen, menurut Sugiyono (2013:75).

Dengan demikian, validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat ditinggikan. Sugiyono (2013:75) menyatakan bahwa ciri utama eksperimen nyata adalah bahwa baik sampel yang digunakan sebagai kelompok kontrol maupun sampel yang digunakan untuk eksperimen dipilih secara random (acak) dari populasi tertentu. Oleh karena itu, ciri utama eksperimen nyata adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara random.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest- Posttest Control Group Design*, Dua kelompok dipilih secara acak dan kemudian diberikan pretest untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol Sugiyono (2013:76). Kelompok eksperimen menerima perlakuan melalui pendekatan pembelajaran mendalam dengan bantuan media Canva, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional. Tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur perbedaan kemampuan menulis teks anekdot sebelum dan sesudah perlakuan

3.2 Lokasi dan waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK YPK Medan yang terletak di Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No. 8 Medan

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama tujuh bulan, yaitu dari bulan Januari – Juli 2026. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Penelitian						
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Penulisan Proposal							
2.	Bimbingan Proposal							
3.	Seminar Proposal							
4.	Perbaikan Proposal							
5.	Pelaksanaan Penelitian							
6.	Analisis Data							
7.	Penulisan Skripsi							
8.	Bimbingan Skripsi							
9.	Persetujuan Skripsi							
10.	Sidang meja hijau							

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi, menurut Sugiyono (2013:80), didefinisikan sebagai suatu area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan fitur tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian menghasilkan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dari SMK YPK Medan berjumlah 99 orang. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 2

Populasi penelitian siswa kelas X SMK YPK Medan

No.	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1.	X AKL	19
2.	X MPLB	19
3.	X BDP	25
4.	X TKJ	36
Jumlah		99

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang mewakili populasi penelitian (Sugiyono, 2013:81). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan cluster random sampling. Menurut Arifin (2011:222), random sampling adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan kelompok atau kelas, bukan individu. Teknik ini dipilih karena siswa kelas X SMK YPK Medan telah terbagi ke dalam kelas-kelas tetap sehingga pengambilan sampel dilakukan terhadap kelas utuh tanpa memindahkan siswa.

Populasi penelitian berjumlah 99 siswa yang terbagi ke dalam empat kelas, yaitu X AKL (19 siswa), X MPLB (19 siswa), X BDP (25 siswa), dan X TKJ (36 siswa). Penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling, karena yang dijadikan sampel adalah kelas utuh tanpa memindahkan siswa dari kelas asal. Pemilihan sampel dilakukan oleh peneliti melalui pengundian sederhana pada tanggal 14 April 2026. Peneliti menuliskan nama keempat kelas pada empat gulungan kertas yang memiliki ukuran dan bentuk yang sama, kemudian memasukkannya ke dalam satu wadah dan mengacaknya. Dua gulungan kertas yang terambil ditetapkan sebagai sampel penelitian, yaitu kelas X AKL dan X MPLB. Selanjutnya, dilakukan pengundian kembali untuk menentukan peran masing-masing kelas. Hasil pengundian menetapkan kelas X AKL sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa Pendekatan *deep Learning* berbantuan media Canva, sedangkan kelas X MPLB sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2013), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan judul penelitian "*Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdota Siswa*"

Kelas X SMK YPK Medan”, maka variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (X1) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang memberikan perubahan / pengaruh pada variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebas adalah pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva.
2. Variabel bebas (X2) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang memberikan perubahan / pengaruh pada variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebas adalah pendekatan konvensional.
3. Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang diberi perlakuan oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan menulis teks anekdot siswa.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

- a. Pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses pemahaman materi secara mendalam, keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, serta pengaitan antara konsep pembelajaran dengan pengalaman dan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat menghafal, tetapi bermakna dan berkelanjutan.
- b. Media Canva merupakan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan sebagai sarana visual untuk membantu siswa dalam merancang, menyusun, dan menyajikan teks anekdot secara kreatif. Penggunaan media Canva dalam pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memvariasikan metode pembelajaran, serta mendorong siswa untuk aktif mengamati, kesesuaian isi, menentukan struktur, penggunaan bahasa, kaidah kebahasaan, ketepatan ejaan, kreativitas dan kelucuan, kejelasan pesan/ kritik dan menampilkan hasil tulisan mereka.

- c. Kemampuan menulis teks anekdot adalah keterampilan siswa dalam mengungkapkan gagasan, pengalaman, dan kritik sosial secara tertulis dalam bentuk teks anekdot yang disusun secara runtut, logis, dan komunikatif, serta sesuai dengan tujuan dan karakteristik teks anekdot.
- d. Menulis teks anekdot merupakan proses kreatif menuangkan ide dan pemikiran ke dalam bahasa tulis yang berbentuk cerita singkat, lucu, dan bersifat menyindir, dengan tujuan untuk menghibur sekaligus menyampaikan kritik sosial secara tidak langsung.
- e. Hasil menulis teks anekdot adalah produk tulisan siswa yang dinilai berdasarkan kesesuaian isi dengan tema, kelengkapan struktur teks anekdot, penggunaan kaidah kebahasaan, kreativitas dalam penyampaian cerita, serta ketepatan penggunaan ejaan dan tata bahasa.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar hasil penelitian menjadi lebih cermat, lengkap, dan sistematis (Arikunto, 2010:203). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan sebelum dan sesudah diterapkan *deep learning* berbantuan media Canva.

Penilaian kemampuan menulis teks anekdot siswa dilakukan menggunakan rubrik analitik yang mengacu pada pedoman penilaian dalam buku modul ajar Bahasa Indonesia kelas X SMA semester ganjil. Rubrik penilaian

tersebut mencakup struktur teks, isi/kritik sosial, identifikasi krisis, bahasa, dan kreativitas.

Tabel 3.3
Pedoman Penilaian Menulis Teks Anekdote

No	Aspek yang dinilai	Skor 1 Kurang	Skor 2 Cukup	Skor 3 Baik	Skor 4 Sangat Baik
1.	Struktur Teks Anekdote	struktur teks anekdot tidak lengkap	Struktur kurang lengkap hanya sebagian (1–2 bagian)	Struktur hampir lengkap, terdapat satu bagian yang kurang tepat	Struktur lengkap dan runtut (abstrak, orientasi, krisis, reaksi, koda)
2.	Isi/Kritik Sosial	Kritik sosial tidak jelas	Kritik sosial kurang jelas	Kritik sosial jelas dan relevan	Kritik sosial jelas, konstruktif, dan relevan
3.	Identifikasi Krisis	Belum dapat mengidentifikasi krisis	Dapat mengidentifikasi namun kurang tepat	Dapat mengidentifikasi dengan tepat	Dapat mengidentifikasi dengan tepat dan menjelaskan konfliknya
4.	Bahasa	Bahasa tidak efektif dan sulit dipahami	Bahasa kurang efektif dan banyak kesalahan	Bahasa cukup efektif, dan sesuai kaidah	Bahasa efektif, komunikatif, dan sesuai kaidah
5.	Kreativitas	Kurang kreatif	Cukup Kreatif	Kreatif dan cukup orisinal	Sangat kreatif dan orisinal

Sumber : Buku modul ajar Bahasa Indonesia kelas X SMA Semester Ganjil

$$\text{nilai} \times \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} = 100$$

Tabel 3. 4
Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Teks Anekdote

No	Nilai	Keterangan
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	0-39	Sangat Kurang

Arikunto (2007 : 281)

3.6 Teknik Analisis Data

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi Sugiyono (2013:147). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kemampuan menulis teks anekdot siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis ini meliputi perhitungan nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis ini digunakan untuk melihat kecenderungan peningkatan kemampuan menulis teks anekdot siswa secara umum.

Untuk mengetahui gambaran kemampuan menulis teks anekdot siswa, digunakan perhitungan nilai rata-rata (mean) dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Setyosari (2016:251)

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = jumlah siswa

Rumus ini digunakan untuk menghitung nilai rata-rata hasil pretest dan posttest baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

3.6.1 Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

3.6.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas populasi harus dipenuhi sebagai syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada uji hipotesis. Data yang diuji yaitu data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk dengan bantuan Software SPSS versi 31. Adapun untuk menguji kenormalan data, digunakan software SPSS dengan taraf signifikansi 5%.

Hipotesis yang akan diuji yakni sebagai berikut:

H₀ : Data berdistribusi normal.

H₁ : Data tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengujiannya adalah jika nilai Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas < 0.05 maka distribusi adalah tidak normal, sedangkan jika nilai Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas ≥ 0.05 maka distribusi adalah normal.

3.6.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Levene berbantuan program SPSS versi 31. pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

Hipotesis yang digunakan adalah:

H₀: Variansi data homogen.

H_a: Variansi data tidak homogen.

Kriteria pengujian:

- a) Jika nilai Sig. > 0,05, maka data homogen.
- b) Jika nilai Sig. < 0,05, maka data tidak homogen.

3.6.1.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menulis teks anekdot antara siswa yang belajar menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva (kelas eksperimen) dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan hasil posttest kedua kelas dengan mempertimbangkan kondisi awal yang diukur melalui pretest. Analisis data menggunakan uji Independent Samples t-test dengan bantuan program SPSS versi 31.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka **H₀ ditolak** dan **H_a diterima**.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan.

2. Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$, maka **H₀ diterima** dan **H_a ditolak**.

Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di SMK YPK Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Deep Learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas X AKL yang menggunakan pendekatan *Deep Learning* berbantuan media Canva dan kelas X MPLB yang menggunakan pendekatan konvensional.

Kedua kelas masing-masing berjumlah 19 siswa. Data yang diperoleh selanjutnya dinilai berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan. Instrumen yang digunakan pada kedua kelas adalah sama, yaitu tugas menulis teks anekdot dengan memperhatikan struktur, isi atau kritik sosial, identifikasi krisis, penggunaan bahasa, dan kreativitas.

Pada kelas X AKL, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Deep Learning* berbantuan media Canva, sedangkan pada kelas X MPLB pembelajaran dilakukan dengan pendekatan konvensional. Untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan, dapat dilihat dari ada atau tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa.

4.1.1 Kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva kelas X SMK YPK Medan.

Kemampuan menulis teks anekdot siswa dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Hasil posttest siswa dengan menggunakan Pendekatan *Deep Learning*
Berbantuan Media Canva

No	Nama siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai
		Struktur	Isi /kritik sosial	Identifikasi krisis	Bahasa	Kreatifitas		
1.	Ade Bening Aulia	3	3	3	3	3	15	75
2.	Akila Regina putri	3	3	3	3	3	15	75
3.	Az- zahra Zayyinanisa	4	3	3	4	4	18	90
4.	Chesisya Nabila Putri	4	3	3	3	3	16	80
5.	Chindy Auliani	3	3	3	4	4	17	85
6.	Fani Puspitasari	4	3	3	3	3	16	80
7.	Fira ulandari	4	3	3	3	3	16	80
8.	Ira ulandari	3	3	4	4	3	17	85
9.	Kamila Regina Putri	3	2	3	3	3	14	70
10.	Marah Natasha	4	3	3	3	4	17	85
11.	Nadiyya Amelia	4	3	3	3	3	16	80
12.	Naza Salsabila Putri	4	3	3	4	4	18	90
13.	Nessy Ayuna	4	4	4	3	4	19	95
14.	Nur Aini	4	3	4	4	4	19	95
15.	Rahma Chairunisa	4	3	3	4	4	18	90
16.	Safa Natasha	3	3	3	4	4	17	85
17.	Safira Adelia	4	2	3	3	3	15	75
18.	Titin Yamaliah	4	3	4	4	4	19	95
19.	Unzilla Riski	3	3	3	3	3	15	75
	Jumlah	1,585						
	Rata-rata	83,42						

Berdasarkan Tabel 4.1, hasil kemampuan menulis teks anekdot siswa X dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva menunjukkan nilai yang baik. Dari 19 siswa, diperoleh jumlah nilai sebesar 1.585 dengan rata-rata 83,42 yang termasuk kategori sangat baik. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 80–100, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan menulis teks anekdot siswa dikategorikan sangat baik.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Posttest siswa dengan menggunakan Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	80–100	13	68,42%	Sangat Baik
2	66–79	6	31,58%	Baik
3	56–65	0	0%	Cukup
4	40–55	0	0%	Kurang
5	0–39	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah		19	100%	

Berdasarkan tabel persentase di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori "Sangat Baik" yaitu sebanyak 13 siswa (68,42%), diikuti kategori "Baik" sebanyak 6 siswa (31,58%). Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori "Cukup", "Kurang", maupun "Sangat Kurang". Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks anekdot siswa yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva, sangat baik dan sebagian besar siswa telah mampu mencapai kategori sangat baik..

4.1.2 Kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan pendekatan

konvensional siswa kelas X SMK YPK Medan.

Kemampuan menulis teks anekdot siswa dengan menggunakan pendekatan konvensional dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Table 4.3

Hasil posttest siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional

No	Nama siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai
		Struktur	Isi /kritik sosial	Identifikasi krisis	Bahasa	Kreatifitas		
1.	Ambel andini Putri	2	2	2	2	2	10	50
2.	Anggelika septiyanuri	2	2	2	2	2	10	50
3.	Annisa Jasmine	3	2	2	2	2	11	55
4.	Arfika Amelia	3	2	2	3	2	12	60
5.	Asyifa zuyyinnisa	3	2	3	3	2	13	65
6.	Aulia Putri	3	2	2	3	2	12	60
7.	Ayu Kirana	3	2	3	2	2	12	60
8.	Chilla Al ziansyah	3	2	3	3	2	13	65
9.	Cut Razky Andhira	3	2	2	3	2	12	60
10.	Deri Bintang Cahaya Putri	3	2	2	2	2	11	55
11.	Nadya Avina	3	2	3	2	2	12	60
12.	Naila Mouza	3	2	2	2	2	11	55
13.	Nur Khairani Pulungan	2	2	2	2	2	10	50
14.	Naza Aulia	3	2	3	2	3	13	65
15.	Naza Syifa Azahra	3	2	3	3	3	14	70
16.	Putri Amaliayah	2	2	2	2	2	10	50
17.	Reysha Nacita	3	2	2	3	2	12	60

	Putri							
18.	Siti Sahira	3	2	2	2	2	11	55
19.	Zahra K. Syakira	3	2	2	2	2	11	55
	Jumlah	1,100						
	Rata-rata	57,89						

Berdasarkan Tabel 4.3, hasil kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X dengan pendekatan konvensional menunjukkan nilai yang beragam. Dari 19 siswa, diperoleh jumlah nilai sebesar 1.100 dengan rata-rata 57,89 yang termasuk kategori cukup. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 56–65, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan menulis teks anekdot siswa dengan pendekatan konvensional masih tergolong cukup.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Posttest siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	80–100	0	0%	Sangat Baik
2	66–79	1	5,26%	Baik
3	56–65	10	52,63%	Cukup
4	40–55	8	42,11%	Kurang
5	0–39	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah		19	100%	

Berdasarkan tabel persentase di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori "Cukup" yaitu sebanyak 10 siswa (52,63%), diikuti kategori "Kurang" sebanyak 8 siswa (42,11%), dan kategori "Baik" sebanyak 1 siswa (5,26%). Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori "Sangat Baik" maupun "Sangat Kurang". Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks anekdot siswa dengan pendekatan konvensional masih didominasi oleh kategori "Cukup" dan "Kurang"

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, peneliti selanjutnya melakukan pengujian persyaratan data yang dilakukan dengan mencari: nilai rata-rata (mean), standar deviasi sebagai berikut

a) Mencari nilai rata- rata pretest

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{1585}{19}$$

$$= 83,42 \text{ (Eksperimen)}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{1100}{19}$$

$$= 57,89 \text{ (Kontrol)}$$

b) Mencari Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{1052,64}{18}}$$

$$SD = \sqrt{58,48}$$

$$SD = 7,65 \text{ (Eksperimen)}$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{615,79}{18}}$$

$$SD = \sqrt{34,21}$$

$SD = 5,85$ (Kontrol)

Dari uraian perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai posttest siswa dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva sebesar 83,42 dengan standar deviasi sebesar 7,65. Sedangkan siswa dengan menggunakan pendekatan konvensional diperoleh nilai rata-rata sebesar 57,89 dengan standar deviasi sebesar 5,85.

4.1.3 Pengaruh Pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan.

Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan, dilakukan analisis terhadap data hasil tes yang diperoleh dari siswa yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva dan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional. Selanjutnya, untuk memastikan bahwa pengaruh kemampuan menulis antara kedua kelas signifikan secara statistik, dilakukan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

4.1.3.1 Uji Normalitas

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperimen	.167	19	.172	.917	19	.102
	Post Test Eksperimen	.146	19	.200 [*]	.933	19	.201
	Pre Test Kontrol	.156	19	.200 [*]	.926	19	.148
	Post Test Kontrol	.167	19	.172	.917	19	.102

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Uji ini dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada siswa yang menggunakan pendekatan Deep Learning berbantuan media Canva dan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada siswa yang menggunakan pendekatan Deep Learning berbantuan media Canva untuk pretest sebesar 0,102 dan posttest sebesar 0,201. Sementara itu, pada siswa yang menggunakan pendekatan konvensional diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest sebesar 0,148 dan posttest sebesar 0,102..

Berdasarkan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi pada data pretest dan posttest, baik pada siswa yang menggunakan pendekatan Deep Learning berbantuan media Canva maupun pendekatan konvensional, lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4.1.3.2 Uji Homogenitas

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.854	1	36	.182
	Based on Median	1.385	1	36	.247
	Based on Median and with adjusted df	1.385	1	35.561	.247
	Based on trimmed mean	1.811	1	36	.187

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data posttest pada siswa yang menggunakan pendekatan Deep Learning berbantuan media Canva dan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS versi 31.

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada Based on Mean sebesar 0,182. Berdasarkan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen.

Karena nilai signifikansi sebesar $0,182 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data posttest pada siswa yang menggunakan pendekatan Deep Learning berbantuan media Canva dan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Independent Samples t-Test.

4.1.3.3 Uji Hipotesis

**Tabel 4.7 Hasil
Hipotesis**

		Independent Samples Test						
		t-test for Equality of Means						
		t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
				One-Sided p	Two-Sided p			Lower Upper
NILAI	Equal variances assumed	11.557	36	<.001	<.001	25.526	2.209	21.047 30.006
	Equal variances not assumed	11.557	33.690	<.001	<.001	25.526	2.209	21.036 30.016

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh pendekatan deep learning berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (Independent Samples Test) dengan bantuan program SPSS versi 31.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar **11,557** dengan derajat bebas (df) sebesar **36** dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar **<0,001**.

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Karena nilai signifikansi sebesar **<0,001 < 0,05**, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan deep learning berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan.

4.2 Pembahasan hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas X SMK YPK Medan, kemampuan menulis teks anekdot dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest sebesar 83,42 dengan jumlah nilai 1.585 dari 19 siswa. Nilai tersebut berada pada rentang 80–100 dan termasuk kategori

sangat baik, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menulis teks anekdot dengan memperhatikan struktur, isi atau kritik sosial, identifikasi krisis, penggunaan bahasa, dan kreativitas.

Kemampuan menulis teks anekdot siswa dengan menggunakan pendekatan konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,89 dengan jumlah nilai 1.100 dari 19 siswa. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 56–65 dan termasuk kategori cukup, dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks anekdot dengan pendekatan konvensional masih berada pada kategori cukup. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan isi, menyusun struktur, menyampaikan kritik sosial, menggunakan bahasa yang sesuai, dan mengembangkan kreativitas dalam menulis teks anekdot.

Nilai rata-rata posttest siswa yang menggunakan pendekatan deep learning berbantuan media Canva sebesar 83,42, sedangkan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,89. Selisih nilai rata-rata kedua kelompok tersebut adalah 25,53 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan deep learning berbantuan media Canva menghasilkan kemampuan menulis teks anekdot yang lebih baik daripada penggunaan pendekatan konvensional.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pendekatan *deep learning*

berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan. Penggunaan Canva yang memuat materi, video pembelajaran, contoh teks, kuis, dan permainan turut mendukung proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan mengembangkan kemampuan menulis teks anekdot.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yuningsih dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh untuk kemampuan menulis teks anekdot. Selain itu, penelitian Arviana Ayu Kurnia Dewi dan Ani Rusilowati (2025) menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa. Kedua penelitian tersebut memperkuat hasil penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh pendekatan deep learning berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis teks anekdot siswa dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,42 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menulis teks anekdot dengan memperhatikan struktur, isi atau kritik sosial, identifikasi krisis, penggunaan bahasa, dan kreativitas.
2. Kemampuan menulis teks anekdot siswa dengan menggunakan pendekatan konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,89 dan termasuk dalam kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot masih tergolong rendah dalam aspek struktur, isi atau kritik sosial, identifikasi krisis, bahasa, dan kreativitas.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pendekatan *deep learning* berbantuan media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Samples t-Test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Nilai rata-rata siswa yang menggunakan pendekatan deep learning berbantuan media Canva

4. sebesar 83,42, sedangkan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional sebesar 57,89.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru Bahasa Indonesia, pendekatan deep learning berbantuan media Canva dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Canva untuk meningkatkan kemampuan menulis.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan materi atau media pembelajaran yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, A. S., Salija, K., & Atmoardoyo, H. (2023). The Implementation Of Reard Strategy To Foster EFL Students' Motivation In Narrative riting. *Celebes Journal Of Language Studies*, 229–240. <https://doi.org/10.51629/Cjls.V3i2.148>
- Amrullah, M. K., Sarohmad, & Ilma'nun, L. (2025). Deep learning: Pendekatan baru dalam belajar dan pembelajaran. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Annisa Putri, A., Pramudya Putri, M., Safitri, R., Siregar, Z. R., Silvani, K., Sari, A. N., Ningtyas, E., Syah, ., Lubis, N., Serli, Antika, G., Afriani, A., Simbolon, K. T. J., Saragih, M., Putri, J. A., Nasution, P. M., Ramadhani, A., Azmi, N. N., Putri, A. P. N., Rahma, A., ... Fitriani, E. (2025). Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Semester Ganjil. Penerbit Al'Adzkiya.
- Arahmadhani, F., & Turistiani, T. D. (2023). Penggunaan kaidah kebahasaan dan struktur teks anekdot karya siswa SMA Negeri 2 Madiun tahun pelajaran 2022/2023. *BAPALA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(4), 111–121.
- Arifin, Z. (2011). Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Arikarani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Edification Journal : Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 111–127. <https://doi.org/10.37092/Ej.V6i2.677>
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, A. A. K., & Rusiloati, A. (2025). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V Sd Muhammadiyah Karangturi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.29689>
- Doa, M. G., Ulfah, U., Asrianti, A., Ruslan, H., & Santosa, P. B. (2025). Improved Anecdotal Text riting Skills Through Model Discovery Learning Assisted By Canva Applications. *Jurnal Konfiks*, 12(2), 201–210. <https://doi.org/10.26618/Konfiks.V12i2.18732>
- Epik, Y., Elihami, E., & Setiawan, D. (2025). Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Pembelajaran Deep Learning Pada Siswa Kelas IV UPT SDN 8 Pinrang. *Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, 8(1), 421–431. <https://doi.org/10.30605/Cjpe.8.1.2025.5620>

- Firmansyah, Y., Syaifullah, A., & Nurkayati, S. (2025). Penerapan Deep Learning Dengan Metode Jigsa Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Paibp Di Smp N 2 Blora. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 5(5). <https://doi.org/10.59818/Jpi.V5i5.2123>
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis literatur: Pendekatan pembelajaran deep learning dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 50–57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Hayani, W., & Izar, S. L. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Team Achievement Divisions) terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas XI SMA Islam Al-Ulum Terpadu Medan tahun pembelajaran 2024/2025. *Mudabbir: Journal Research and Education Studies*, 5(2), 250–261. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1169>
- Herdi, H. (2015). An Analysis On Factors Influencing The Students' riting Skill. *ELT-Lectura*, 2(2). <https://doi.org/10.31849/Elt-Lectura.V2i2.465>
- Hikaya, N., Rahma Ashari Hamzah, Erika Rahmadani, & Adelia Putri. (2025). Mengembangkan Keterampilan Menulis Di Sd. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.35141/Jie.12se1>
- Isman, M., Sitepu, T., & Rita. (2022). Pengaruh Model Project-based Learning (PjBL) dengan Media Gambar terhadap Kemampuan Menulis Puisi Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPpp*, 3(3). <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13234>
- Latif, M. A., Munafiah, N., & Rachmaati, Y. D. (2022). Merdeka Belajar Anak Usia Dini Dalam Mengembangkan Kognitif Anak: Sebuah Kajian Fenomenologi. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 61–68. <https://doi.org/10.21107/Pgpaudtrunojoyo.V9i2.16988>
- Maryunani, M., & Hasan, N. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Aplikasi Canva Selama Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 91–96. <https://doi.org/10.33366/Ilg.V4i2.2888>
- Mimi Rosadi, Y. A. S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdote Melalui Penerapan Media Gambar Siswa Kelas X Sman 1 Barumun Tp.2021-2022. *Alacrity : Journal Of Education*, 1–12. <https://doi.org/10.52121/Alacrity.V2i2.76>
- Monica, T., & Hutagaol, S. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Silimakuta Saribudolok. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 50–69.

<https://doi.org/10.36985/Fxaf908>

- Mustaghfirin, U. A., & Zaman, B. (2025). Tinjauan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Kemdikdasmen Perspektif Pendidikan Islam. *Journal Of Instructional And Development Researches*, 5(1), 75–85. <https://doi.org/10.53621/Jider.V5i1.476>
- Nabiilah Kaltsum Hanifatun, Elvrin Septyanti, & Tria Putri Mustika. (2025). Pengaruh Strategi Genius Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X Man 1 Kota Dumai. *Sebasa*, 8(3), 944–958. <https://doi.org/10.29408/Sbs.V8i3.32916>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i2.1335>
- Putri, C. A. ., & Novita, D. (2024). Inquiry-Based Learning And Its Role In Students' riting Achievement. *Indonesian Journal Of Education Methods Development*, 19(4). <https://doi.org/10.21070/Ijemd.V19i4.853>
- Putri, . A. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Jurnal Tuturan*, 14(1), 19–23. <https://doi.org/10.33603/Jurnaltuturan.V14i1.10887>
- Rahman, E. Y., Yusuf, F. N., & Juhana, J. (2024). Text-Based Approach & The Students' riting Skill: Case At Different Proficiency Levels. *Journal Of Education Research*, 5(1), 217–229. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i1.426>
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/Jmie.V6i1.463>
- Rahmaati, D. I., Hasanudin, A., & Mustamil, M. (2024). Efektivitas Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia (Jpbsi)*. <https://dx.doi.org/10.30659/Jpbsi.13.1.9-17>
- Rajaguk-Guk, S. B., & Rohman, S. (2024). Gambaran Keterampilan Menulis Teks Anekdote Di Siswa SMK Negeri 5 Penerbangan aibu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(10), 958–970. <https://doi.org/10.59141/Japendi.V5i10.5693>
- Ritonga, P. L., & Amri, Y. K. (2024). Pengaruh media pembelajaran ChatGPT terhadap kemampuan menulis teks prosedur oleh siswa kelas XI SMA Sinar Husni Medan tahun pembelajaran 2023/2024. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 388. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4081>

- Ruser, I., Syamsuyurnita, S., & Manurung, R. (2023). Peningkatan kemampuan menulis puisi rakyat menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* pada peserta didik kelas VII-9 SMP Negeri 11 Medan. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(3), 19–27. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i3.505>
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siahaan, S. R., idjajanti, A., & Syukron, A. (2024). acana Humor Pada Akun Youtube Stand Up Kompas TV Dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Materi Ajar Teks Anekdota Di Kelas X SMA. *Lingua Skolastika*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.19184/Linsko.V3i1.45870>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sopandi, S. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Anekdota Melalui Penerapan Strategi Genius Learning. *Journal Of Education Action Research*, 4(4), 422. <https://doi.org/10.23887/Jear.V4i4.28508>
- Sri Rohaya. (2022). Pengembangan Teks Anekdota Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Alternatif Materi Ajar Kelas X SMAN Sekongkang. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 4(2), 127–148. <https://doi.org/10.51518/Lentera.V4i2.100>
- Subro, M. H., & Faa'id, A. (2025). Penerapan Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6344–6348. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V8i6.8243>
- Sumarno, M., Jamiah, Y., Fitriaan, D., T, A. Y., & Hartoyo, A. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka Pada Materi Transformasi Kelas Vii. *Journal Of Educational Review And Research*, 6(1), 56. <https://doi.org/10.26737/Jerr.V6i1.4590>
- Suprayetno, E., & Putri, C. (2026). *The Impact Of Interactive Puzzle Game Media On Junior High School Students ' Explanatory Text riting Ability : A Study In Indonesia*. 05(04), 886–890. <https://doi.org/10.58806/Ijsshmr.2026v5i4n36>
- Tyas, P. H., & Amri, Y. K. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Canva terhadap keterampilan menulis teks eksposisi kelas VIII di SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2023/2024. *Tsaqila: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 6–17.
- Yuningsih, V. Ayu, Nurhayati, E., & Rostikaati, Y. (2023). Penerapan Metode Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan

Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa SMK. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(3), 211–220.
<https://doi.org/10.22460/parole.v6i3.18849>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Kontrol

IDENTITAS MODUL AJAR
Nama Sekolah : SMK YPK Medan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : X SMK
Materi Pokok : Teks Anekdote
Alokasi waktu: 2 x 45

CAPAIAN PEMBELAJARAN
<p>Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu menyintesis gagasan dan pendapat dari berbagai sumber. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara kritis dan etis.</p>

TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian teks anekdot sebagai cerita singkat yang menghibur dan mengandung kritik sosial
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menganalisis struktur teks anekdot (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda)
3. Peserta didik dapat menganalisis pesan moral dan kritik sosial yang terkandung dalam teks anekdot

INDIKATOR TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi setiap struktur teks anekdot (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda) dengan bahasa sendiri
2. Peserta didik dapat menilai kesesuaian humor dalam anekdot dengan norma sosial dan memberikan rekomendasi perbaikan
3. Peserta didik dapat menyusun teks anekdot orisinal dengan struktur lengkap dan mengandung kritik sosial yang konstruktif

PROFIL PELAJAR PANCASILA
1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia
2. Berkhebinekaan Global

3. Gotong royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan mencerna dan memahami materi ajar
MEDIA PEMBELAJARAN
Buku Bahasa Indonesia

MATERI PEMBELAJARAN
1. Pengertian Teks Anekdote
2. Karakteristik Teks Anekdote
3. Struktur Teks Anekdote
4. Contoh dan analisis struktur

SARANA DAN PRASARANA
➤ Buku Bahasa Indonesia Kelas X
➤ Papan tulis
➤ Spidol
➤ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
➤ Laptop guru

SARANA DAN PRASARANA
➤ Buku Bahasa Indonesia kelas X Kurikulum Merdeka
➤ Modul Ajar Bahasa Indonesia Kemendikbudristek

METODE PEMBELAJARAN
A. Model : Konvensional
B. Metode: Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

KEGIATAN	PEMBELAJARAN
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan memimpin doa. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru melakukan apersepsi dengan

(10 Menit)	<p>mengajukan pertanyaan tentang pengalaman lucu yang pernah dialami siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
Inti (70 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membaca contoh teks anekdot yang disajikan guru. 2. Peserta didik mengamati isi teks anekdot tersebut 3. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk mengarahkan peserta didik mengajukan pertanyaan seperti; <ul style="list-style-type: none"> • Mengapa cerita ini disebut anekdot? • Apa kritik yang disampaikan dalam cerita ini? • Bagaimana struktur teks anekdot? 4. Memberikan tugas setiap kelompok menganalisis satu karakteristik anekdot 5. Membagikan lembar kerja dan materi referensi 6. Menganalisis struktur teks "Orang Medan dan Lampu Merah" 7. Menganalisis struktur: <ul style="list-style-type: none"> • Abstraksi: Mencari dan menandai • Orientasi: Mengidentifikasi tokoh, tempat, waktu • Krisis: Menemukan konflik utama • Reaksi: Menganalisis respons tokoh • Koda: Mencari kesimpulan/pesan 8. Memberikan umpan balik dan penguatan 9. Meluruskan konsep yang kurang tepat
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik

(10 Menit)	<p>melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>2. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam</p>
------------	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMK

Guru Mata Pelajaran

Hartati Patiael S.Si.

Neneng Gustanti S.Pd.

Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Eksperimen

IDENTITAS MODUL AJAR
Nama Sekolah : SMK YPK Medan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : X SMK
Materi Pokok : Teks Anekdote
Alokasi waktu: 2 x 45

CAPAIAN PEMBELAJARAN
<p>Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu menyintesis gagasan dan pendapat dari berbagai sumber. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara kritis dan etis.</p>

TUJUAN PEMBELAJARAN
4. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian teks anekdot sebagai cerita singkat yang menghibur dan mengandung kritik sosial
5. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menganalisis struktur teks anekdot (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda)
6. Peserta didik dapat menganalisis pesan moral dan kritik sosial yang terkandung dalam teks anekdot

INDIKATOR TUJUAN PEMBELAJARAN
4. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi setiap struktur teks anekdot (abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda) dengan bahasa sendiri
5. Peserta didik dapat menilai kesesuaian humor dalam anekdot dengan norma sosial dan memberikan rekomendasi perbaikan
6. Peserta didik dapat menyusun teks anekdot orisinal dengan struktur lengkap dan mengandung kritik sosial yang konstruktif

PROFIL PELAJAR PANCASILA
7. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia
8. Berkhebinekaan Global

9. Gotong royong
10. Mandiri
11. Bernalar kritis
12. Kreatif
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan mencerna dan memahami materi ajar
MEDIA PEMBELAJARAN
Aplikasi Canva

MATERI PEMBELAJARAN
5. Pengertian Teks Anekdota
6. Karakteristik Teks Anekdota
7. Struktur Teks Anekdota
8. Contoh dan analisis struktur

SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canva (berisi materi, video pembelajaran, video anekdot, kuis, dan game edukatif) ➤ Smartphone ➤ LCD Proyektor ➤ Laptop ➤ Buku tulis dan alat tulis ➤ LKPD

SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buku Bahasa Indonesia kelas X Kurikulum Merdeka ➤ Modul Ajar Bahasa Indonesia Kemendikbudristek

PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN
C. Pendekatan : Deep Learning
D. Metode: Diskusi, Tanya Jawab, Persentasi

KEGIATAN	PEMBELAJARAN
	6. Guru mengucapkan salam dan memimpin doa.

<p>Pendahuluan (10 Menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 8. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang pengalaman lucu yang pernah dialami siswa. 9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 10. Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
<p>Inti (70 Menit)</p>	<p>Tahap 1: Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna)</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Guru membagikan link atau QR code Canva kepada siswa. 11. Siswa mengakses Canva melalui telepon genggam masing-masing. 12. Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi teks anekdot yang tersedia dalam Canva. 13. Siswa mengamati video pembelajaran dan video anekdot yang telah disediakan. 14. Guru menjelaskan pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan teks anekdot serta mengaitkannya dengan materi yang terdapat dalam Canva. <p>Tahap 2: Mindful Learning (Pembelajaran Sadar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 15. Guru memfasilitasi diskusi mengenai isi video dan materi yang telah dipelajari. 16. Siswa menjawab kuis yang tersedia pada Canva. 17. Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai teks anekdot. 18. Siswa berdiskusi mengenai tema yang akan dijadikan bahan penulisan teks anekdot. <p>Tahap 3: Joyful Learning (Pembelajaran Menyenangkan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 19. Guru mengajak siswa mengikuti game edukatif yang tersedia pada

	<p>Canva.</p> <p>20. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.</p> <p>21. Siswa menganalisis struktur video cerita anekdot secara kelompok menggunakan buku tulis atau lembar kerja yang telah disediakan.</p> <p>22. Beberapa siswa membacakan hasil tulisannya di depan kelas.</p> <p>23. Guru dan siswa memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan.</p>
<p>Penutup (10 Menit)</p>	<p>4. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>5. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam</p>

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMK

Guru Mata Pelajaran

Hartati Patiael S.Si.

Neneng Gustanti S.Pd.

Lampiran 3. Pedoman Penskoran

No	Aspek yang dinilai	Skor 1 Kurang	Skor 2 Cukup	Skor 3 Baik	Skor 4 Sangat Baik
1.	Struktur Teks Anekdota	struktur teks anekdot tidak lengkap	Struktur kurang lengkap hanya sebagian (1–2 bagian)	Struktur hampir lengkap, terdapat satu bagian yang kurang tepat	Struktur lengkap dan runtut (abstrak, orientasi, krisis, reaksi, koda)
2.	Isi/Kritik Sosial	Kritik sosial tidak jelas	Kritik sosial kurang jelas	Kritik sosial jelas dan relevan	Kritik sosial jelas, konstruktif, dan relevan
3.	Identifikasi Krisis	Belum dapat mengidentifikasi krisis	Dapat mengidentifikasi namun kurang tepat	Dapat mengidentifikasi dengan tepat	Dapat mengidentifikasi dengan tepat dan menjelaskan konfliknya
4.	Bahasa	Bahasa tidak efektif dan sulit dipahami	Bahasa kurang efektif dan banyak kesalahan	Bahasa cukup efektif, dan sesuai kaidah	Bahasa efektif, komunikatif, dan sesuai kaidah
5.	Kreativitas	Kurang kreatif	Cukup Kreatif	Kreatif dan cukup orisinal	Sangat kreatif dan orisinal

$$\text{nilai} \times \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} = 100$$

Lampiran 4. soal pretest**PRETEST KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT****Nama :** _____**Kelas :** _____**Hari/Tanggal :** _____**Petunjuk**

1. Bacalah petunjuk dengan cermat.
2. Tulislah sebuah teks anekdot sesuai tema yang diberikan.
3. Perhatikan struktur teks anekdot yang meliputi abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.
4. Gunakan bahasa yang baik dan benar sesuai kaidah kebahasaan teks anekdot.
5. waktu pengerjaan 40 menit.

Soal Pretest

Buatlah sebuah teks anekdot dengan tema bebas yg mengandung unsur lucu dan kritikan di dalamnya

Tuliskan teks anekdot tersebut dengan memperhatikan:

- Kesesuaian isi dengan tema.
- Kelengkapan struktur teks anekdot.
- Penggunaan kaidah kebahasaan teks anekdot.
- Ketepatan ejaan dan tanda baca.
- Kreativitas dalam mengembangkan cerita.

Lampiran 5. Soal Posttest

POSTTEST KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT

Nama : _____

Kelas : _____

Hari/Tanggal : _____

Petunjuk

1. Bacalah petunjuk dengan cermat.
2. Tulislah sebuah teks anekdot sesuai tema yang diberikan.
3. Perhatikan struktur teks anekdot yang meliputi abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.
4. Gunakan bahasa yang baik dan benar sesuai kaidah kebahasaan teks anekdot.
5. waktu pengerjaan 45 menit.

Soal Pretest

Buatlah sebuah **teks anekdot** dengan tema:

"Lingkungan Sekolah"

Tuliskan teks anekdot tersebut dengan memperhatikan:

- Kesesuaian isi dengan tema.
- Kelengkapan struktur teks anekdot.
- Penggunaan kaidah kebahasaan teks anekdot.
- Ketepatan ejaan dan tanda baca.
- Kreativitas dalam mengembangkan cerita.

Lampiran 6. Lembar Kerja Siswa kelas kontrol

Nama: Aulia Putri
Kelas: X-MPLB
Jumlah: 5

Kisah Si Kancil dan Kebun Pak Tani

Di tepi hutan, Si Kancil melihat kebun Pak Tani yang penuh sayuran segar. Ia merasa lapar dan berpikir untuk mencuri. Tapi saat mendekat, ia mendengar suara Pak Tani: "Sayuran ini hasil kerja keras. Jika kau butuh, mintalah baik-baik."

Si Kancil ragu. Akhirnya, ia mengetuk pintu rumah Pak Tani: "Pak Tani, bolehkah saya meminta sedikit sayuran?" tanya Kancil dengan sopan.

Pak Tani tersenyum. "Tentu saja, Kancil. Kamu bisa membantu memetik sayuran sebagai gantinya."

Kancil pun membantu, dan ia pergi dengan sayuran segar serta hati yang bahagia. Ia belajar bahwa meminta dengan jujur lebih baik daripada mencuri.

$$2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \frac{10}{20} \times 100 = 50$$



No.:

Date:

☐ Nama : Angelika Septivanuri

Kelas : X - MPLB

☐ Bersederakah

☐ Alkisah, ada seorang pengemis tua yang sedang meminta-

☐ minta pada satu orang anak muda. "Nak, sedekahnya,

☐ Nak", kata pengemis tersebut.

☐ Anak muda itu lalu mengambil uang sepuluh ribuan
☐ dari saku - "kembalian lima ribu ya, pak" katanya.

Baru pengemis kemudian menuliskan mangkuk yang berisi uang kembalian. "Ini. Nuh, kembalannya."

☐ "Lho, pak. Kembarannya ada tujuh ribe, banyak
☐ amat?" tanya si pemuda, heran.

"Oh, nggaw apa-apa, Niau. ANGGAP SAMA SAMA SELOMAH"

$$\frac{1+1+1+1+1}{20} \times 100 = 25$$

Nama : Aayifa Zulqarnaini

Kelas : X IPS

No : 8111

Date : 24 Apr 2024

☐
☐

WPA Induksi Peristimuan

☐
☐

seorang siswa datang ke kelas dengan membawa buku yg berbeda sbelum.

☐
☐

Siapa bertanya,

☐
☐

"Banyak bukunya berbeda?"

☐
☐

Siswa menjawab,

☐
☐

"Saya WPA Induksi, bu"

☐
☐

Guru menjelaskan bahwa WPA Induksi Peristimuan yg berbeda.

☐
☐

Siswa itu kemudian menjelaskan buku dan bagaimana cara kerja WPA Induksi Peristimuan.

☐
☐

Itu berarti sudah berlangsungnya sebuah Peristimuan berlangsung.

☐
☐

Mengikuti Induksi Peristimuan itu penting agar tidak salah memahami buku.

☐
☐
☐
☐
☐

$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 = \frac{13}{20} \times 100$$

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

$$= 65$$

Angelika Sepilyanuri
X-MPLB

JUMBO

No.:

Date:

- ☒ 7. Tidak Memperhatikan Guru
- ☐ Guru sedang menjelaskan materi di depan kelas dengan cukup serius.
- ☐ Namun, ada siswa yang sibuk sendiri, melihat kearah lain dan tidak fokus.
- ☐ Guru bertanya, "kamu dengar tidak"
- ☐ Siswa itu langsung menjawab, "iya bu"
- ☐ Guru lalu bertanya lagi tentang materi, tetapi siswa itu tidak bisa menjawab.
- ☐ Teman-temannya mulai tertawa kecil.
- ☐ Guru kemudian menjelaskan ulang secara singkat.
- ☐ Siswa seharusnya lebih memperhatikan agar tidak tertinggal pelajaran. Skor : 13 / 20

$$\begin{aligned} 2+2+2+2+2 &= \frac{10}{20} \times 100 \\ &= 50 \end{aligned}$$

Lampiran 7. Lembar kerja Kelas Eksperimen

Nama: Nessy ayuna		No.: Senin
Kelas: XAK1		Date: 20/04/2026
Pelajaran: B. Indonesia		Teks Anekdote
☐	kisah seorang Petawak	
☐	Seorang Petawak terkenal datang ke sebuah desa kecil untuk menghibur	
☐	penduduk desa. Dia naik ke panggung dan mulai berbicara, "Hai, penduduk desa!	
☐	Saya datang hari ini untuk membuat kalian tertawa dan lupa akan masalah kalian."	
☐	Penduduk desa tersenyum dan menanti-nanti penampilan Petawak itu. Petawak itu	
☐	mulai bercerita, "aku memiliki seekor anjing yang sangat pintar. Dia bisa menghitung	
☐	dan berbicara seperti manusia." lalu penduduk desa bertanya "wah bagaimana	
☐	anjing anda bisa seperti itu?"	
☐	Lalu Petawak itu menjawab "saya tidak tahu, tapi yang jelas dia tidak bisa	
☐	berbicara seperti saya. Dia hanya mengangang sepanjang hari!"	
☐	Penduduk desa tertawa dan bersorak-sorak. Petawak itu terus bercerita	
☐	dan membuat penduduk desa tertawa dengan lelucon-leluconnya.	
☐	Setelah selesai, penduduk desa memberikan tepak tangan yang meriah dan	
☐	berterima kasih kepada Petawak itu. Dan Petawak itu pergi dengan senyum di	
☐	mulutnya.	
☐	Struktur : 3	
☐	isi/kritik Sosial : 2	
☐	Identifikasi : 3	
☐	Bahasa : 3	
☐	Kreatifitas : 2	
☐	12	
☐	20 x 100 = 65	

UNZILLA
X-AKL

No.:

Date:

2014-2026

Judul: Pengalaman Jatuh dari Tangga

Awalnya saya ingin bekantin bersama teman saya, ~~sem~~ setelah sampai di tangga saya jumpa dgn teman dekat ~~saya~~ SMP. pas saya ingin turun tangga pas di tangga pertama licin dn saya kepeset hingga ke tangga paling bawah. Begitu saya jatuh saya Hsih bisa ketawa bareng teman saya tetapi karena saya tidak bisa menahan sakit di kaki saya, akhirnya saya menangis, dn ternyata yg jatuh di tangga itu bukan hanya saya tetapi ~~bawar~~ ada anak kelas lain yg jatuh di tangga itu sebelum saya.

Setelah saya jatuh saya kembali ke kelas dn saya nyindir yg nyiram tangga tersebut saya mengatakan "hei tangga ini kok licin, gara² licin tangga kln tp. jatuh aku situ ya, emang ga ada otak kln, jgn bodo x la tangga di siram²"

Pesan dari cerita tersebut: Hati² kalau jalan, dn jgn perna bermain² di tangga karena bisa membuat hal yg tdk di inginkan

$$2 + 1 + 1 + 1 + 1 = \frac{6}{20} \times 100$$

$$= 30$$

Nama: Titin Yanaliah

X Akl

No.:

Date: 27.04.2026

- ☐ 1. Kamera Nyala, Tapi Otaknya OFFLINE
- ☐ Pagi itu kelas online dimulai seperti biasa, Bu rina langsung
- ☐ masuk Zoom dengan wajah serius.
- ☐ "Anak-anak, hari ini semua wajib nyalaan kamera ya."
- ☐ Satu per satu kamera mulai aktif. Tapi anehnya, Andi dari tadi
- ☐ cuma diam, nggak gerak sama sekali. Bahkan lidip pun nggak
- ☐ Bu rina mulai curiga.
- ☐ "Andi, kamu dengar ibu?"
- ☐ Nggak ada jawaban.
- ☐ Tiba-tiba Riko nyeketuk.
- ☐ "Bu... itu bukan Andi, itu Foto Profilnya dipasang di depan
- ☐ kamera."
- ☐ Sepeleka kelas pecah ketawa.
- ☐ Beberapa detik kemudian, Andi muncul dengan wajah Panik.
- ☐ "Bu, Saya tadi ke kamar mandi bentar..."
- ☐ Bu rina cuma menarik nafas Panjang.
- ☐ "Kalau kamu mau bolos, jangan seaktif itu ya."
- ☐ Kadang Siswa bukan malas belajar, tapi terlalu kreatif
- ☐ Cari Cara menghindari.

$$4 + 3 + 4 + 4 + 4 = 19 \times 100$$

$$20$$

$$= 95$$

ADE BENING A.K

Date: 27-4-2026 Senin

No.:

Ratin Hanya Saat Terdesak

Suatu hari, Rian Terlihat Sangat Serius Membaca Buku.

Temananya Haran

"Tumban banget Ratin?"

Rian Menjawab Tanpa Mengalihkan Pandangan,

"Besok Ujian"

Temananya Lanjut Bertanya,

"Kalau Gak Ujian?"

Rian Langsung Jawab Santai

"Ya Santai Juga."

Temananya Cuma Katawa Kecil.

Balajar Yg Larang Karena Panik Biaranya Cerat hilang

Setelah Ujian Selesai

$$3 + 3 + 3 + 3 + 3 = \frac{15}{20} \times 100 = 75$$

575

Lampiran 8. Forum K 1

FORM K 1



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ella Fitriani Siregar
 NPM : 2202040039
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penerapan <i>Deep Learning</i> Berbantuan Media Carya terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan	
	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri dengan Media Digital terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMK YPK Medan	
	Pengaruh Penerapan <i>Project Based Learning</i> dengan Media Video terhadap Kreativitas Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 21 November 2025

Hormat Pemohon,


 Ella Fitriani Siregar

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9. Forum K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : **Ella Fitriani Siregar**
 NPM : 2202040039
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Penerapan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Dr. Edy Suprayetno, S.Pd., M.Pd. ✓

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 21 November 2025
 Hormat Pemohon,

Ella Fitriani Siregar

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 10. Forum K 3

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2715 /II.3/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa
tersebut di bawah ini :

Nama : **Ella Fitriani Siregar**
N P M : 2202040039
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Penerapan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan**

Pembimbing : **Dr. Edy Suprayetno, S.Pd., M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi
dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **21 November 2026**

Medan, 30 Jumadil Awal 1447 H
20 November 2025 M

Dekan

Dr. H. Samsuurnita, M.Pd
NIDN 0004066701

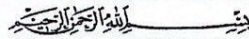


Dibuat rangkap 4 (empat) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing

Lampiran 11. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Ella Fitriani Siregar
 NPM : 2202040039
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Penerapan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
2 februari 2026	Ejaan dan Sistematika Penulisan	
3 februari 2026	Perbaikan Bab I	
4 februari 2026	Bab I Menunjukkan start of the art	
8 februari 2026	Bab II Penyesuaian teori	
11 februari 2026	Bab III Instrumen Penelitian	
23 februari 2026	Daftar Pustaka	
26 februari 2026	Perbaikan hasil Observasi dan wawancara	
27 februari 2026	Revisi / Penutupan Seminar Proposal Skripsi	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.

Medan, 27 Februari 2026

Dosen Pembimbing

Dr. Edy Suprvetno, M.Pd.

Lampiran 12. Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

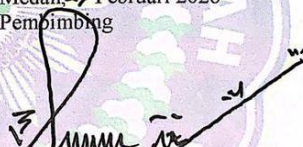
LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

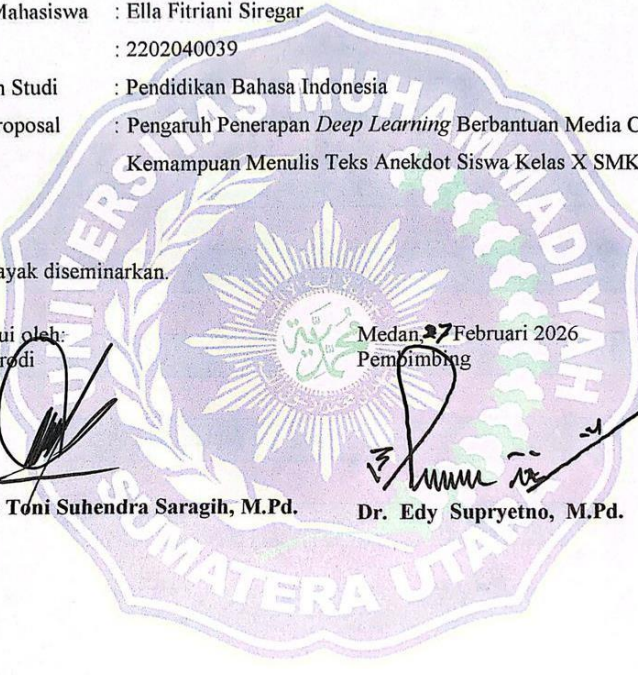
Nama Mahasiswa : Ella Fitriani Siregar
 NPM : 2202040039
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Penerapan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Sudah layak diseminarkan.

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi
 Medan, 27 Februari 2026
 Pembimbing


M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.


Dr. Edy Supryetno, M.Pd.



UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 13. Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, 09 Maret 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Bahasa Indonesia menerangkan bahwa :

Nama : Ella Fitriani Siregar
 NPM : 2202040039
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa kelas X SMK YPK Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
I.	Rediksi judul penelitian proposal
II.	Tambahkan teori penting / berbantuan Lampiran judul.
III.	Daftar pustaka ditambahkan dengan lain proposal.

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 9 Maret 2026

Diketahui

Ketua Program Studi

M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

Lampiran 14. Surat Permohonan Perubahan Judul Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ella Fitriani Siregar
 NPM : 2202040039
 Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:
 Pengaruh Penerapan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis
 Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Menjadi:

Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan
 Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya
 atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, April 2026
 Hormat Pemohon


Ella Fitriani Siregar
 Dosen Pembimbing

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa Indonesia


M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.


Dr. Edy Supravetno, M.Pd.

Lampiran 15. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ella Fitriani Siregar
 NPM : 2202040039
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Pada Senin, 09 Maret 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 6 April 2026

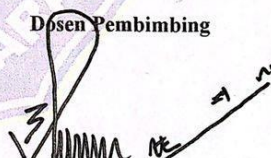
Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,



Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.

Dosen Pembimbing



Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi



M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 16. Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama : Ella Fitriani Siregar
 NPM : 2202040039
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Senin, 09 Maret 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2026
 Ketua,


M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 17. Surat Pernyataan Plagiasi



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ella Fitriani Siregar
 NPM : 2202040039
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia



M. Afiv Toni Suhendra, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,



Ella Fitriani Siregar

Lampiran 18. Surat Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/BK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Baerl No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Kita mengabdikan ilmu untuk kemajuan bangsa dan masyarakat

Nomor	: 750 /IL.3/UMSU-02/F/2026	Medan, 14 Syawal 1447 H
Lamp	: ---	02 April 2026 M
Hal	: Izin Riset	

Kepada Yth,
Kepala SMK YPK Medan,
di-
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama	: Ella Fitriani Siregar
N P M	: 2202040039
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian	: Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dra. H. Syamsuddin, M.Pd
 NIDN 0018066304
 Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Lampiran 19. Surat Balasan Riset



YAYASAN PENDIDIKAN KELUARGA MEDAN SMK YPK MEDAN

1. BISNIS MANAJEMEN (Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran) Terakreditasi A
2. TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (Teknik Komputer dan Jaringan) Terakreditasi A

Izin Operasional Sekolah Nomor : 421.5/448/DIKMENJUR/2024

Alamat : Jl. Saktil Lubis Gg. Pegawai No. 8 Medan 20219 Telp. 061 - 7866558

Website : smkypkmedan.sch.id

email : smkypkmedan@yahoo.com

NSS : 344076001064

NDS : 5307120508

NPSN : 10211087

Nomor : 1063.7.5/SMK/YPK/E.7/2026
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Kepada
Yth : Sdr. Dekan FKIP UMSU
di-
tempat

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan hormat, menindaklanjuti surat saudara nomor : 750/II.2/UMSU-02/F/2026 tanggal 02 April 2026, perihal Izin Melaksanakan Riset atas nama :

Nama Mahasiswa	: ELLA FITRIANI SIREGAR
NPM	: 2202040039
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul	: Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantuan Media Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMK YPK Medan.

Kami beritahukan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Riset di SMK YPK Medan dari tanggal 14 s/d 27 April 2026, dengan syarat yang bersangkutan harus mengikuti peraturan dan tata tertib yang berlaku di SMK YPK Medan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 28 April 2026

HARIDWI PATIWAEL, S.Si

Lampiran 20. Turnitin

 Page 1 of 41 - Cover Page

Submission ID tm:oid::2945:339431448

TURNITIN RSY

FILE 8N-ELLA SRG SKRIPSI (1)

 Individual Essay 1

Document Details

Submission ID

tm:oid::2945:339385937

Submission Date

Jul 8, 2026, 11:55 AM GMT+7

Download Date

Jul 8, 2026, 12:00 AM GMT+7

File Name

FILE 8N-ELLA SRG SKRIPSI (1).docx

File Size

3237 KB

94 Pages

13270 Words

89360 Characters

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 8%  Publications
- 15%  Submitted works (Student Papers)

Lampiran 21. Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup

A. Data Pribadi

Nama	: Ella Fitriani Siregar
Tempat, Tanggal Lahir	: Tanjung Morawa, 25 Desember 2002
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Alamat	: Jln.Tirta Deli Gg. Maar, Kec.Tg. morawa A
Nomor Telepon	: 0821-8183-3963
Email	: ellafitriani2019@gmail.com



Orang Tua

Ayah	: Syahrul Siregar
Ibu	: Nurhalimah Harahap

B. Riwayat Pendidikan

SDN 104233 Bandar Labuhan	2009 - 2015
MTS Sasta Nurul Ikhan	2015 - 2018
MAN 2 Deli Serdang	2018 - 2021
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	2022 - 2026

Lampiran 22. Dokumentasi Kelas Kontrol





Lampiran 23. Dokumentasi Kelsa Eksperimen







The Effect of a Canva-Assisted Deep Learning Approach on Vocational Students' Anecdotal-Text Writing Skills

Ella Fitriani Siregar ¹, Edy Suprayetno ^{2*}

¹ Student Faculty of Teacher Training and Education, Indonesian Language Education Study Program, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

² Teacher Training and Education, Indonesian Language Education Study Program, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

* Corresponding Author: Edy Suprayetno

Article Info

E-ISSN: 3050-9726

P-ISSN: 3050-9718

Volume: 07

Issue: 02

Received: 11-06-2026

Accepted: 09-07-2026

Published: 10-08-2026

Page No: 178-182

Abstract

This study examined the effect of a Canva-assisted deep learning approach on the anecdotal-text writing skills of tenth-grade students at SMK YPK Medan, Indonesia. A quantitative quasi-experimental method with a pretest–posttest control-group design was employed. The population comprised 99 tenth-grade students, while two intact classes were selected through cluster random sampling: X AKL as the experimental group and X MPLB as the control group, with 19 students in each group. The research instrument was an analytical writing test assessing content, text structure, linguistic features, mechanics, and creativity in communicating social criticism. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk test, Levene's test, and an independent-samples t test. The experimental group's mean score increased from 44.74 at pretest to 83.42 at posttest, whereas the control group's mean increased from 36.84 to 57.89. The hypothesis test yielded $t(36) = 11.557$, $p < .001$, indicating a statistically significant difference between the two groups. The findings suggest that integrating meaningful, mindful, and engaging learning processes with Canva-supported multimodal composition can substantially improve students' ability to generate ideas, organize anecdotal-text structures, apply appropriate language features, and communicate social criticism creatively. The approach is therefore recommended as an alternative for teaching Indonesian writing in vocational secondary education.

DOI: <https://doi.org/10.54660/JFMR.2026.7.2.178-182>

Keywords: Anecdotal Text, Canva, Deep Learning Pedagogy, Multimodal Composition, Writing Skills

1. Introduction

Writing is a productive language skill through which learners transform experiences, information, and ideas into coherent texts. At the secondary level, writing instruction should extend beyond grammatical accuracy to include idea development, organization, audience awareness, critical thinking, and purposeful communication. Recent research shows that technology-supported and multimodal writing environments can improve engagement, organization, and the quality of students' written products when the tools are aligned with explicit pedagogical goals (Xu, 2023; Maghsoudi *et al.*, 2022; Angraini *et al.*, 2024)^[2, 9].

One of the writing genres taught in Grade 10 Indonesian language classes is the anecdotal text. An anecdotal text presents a brief and engaging narrative that commonly contains humor, irony, criticism, or satire related to social phenomena. Producing this genre requires students to generate a relevant issue, organize the abstract–orientation–crisis–reaction–coda structure, use appropriate linguistic features, and convey criticism creatively rather than merely retelling an event (Yuningsih *et al.*, 2023; Rajaguk-Guk & Rohman, 2024)^[20, 15]. These multiple demands often make anecdotal-text writing difficult for vocational students.

The same problem was identified at SMK YPK Medan. Preliminary observation and an interview with the Indonesian-language teacher showed that only 38 of 99 tenth-grade students (38.38%) achieved the minimum mastery criterion of 75, while 61

students (61.62%) did not, with an overall mean of 67.2. An initial questionnaire administered to 12 students also indicated that 75% were unfamiliar with the pedagogical deep learning approach, 66.7% reported that it had not been used in their Indonesian-language classes, and 91.7% experienced difficulty writing anecdotal texts. These classroom data demonstrate the need for instruction that supports active participation, idea generation, reflection, and creative text production. In this study, deep learning refers to a pedagogical orientation rather than artificial intelligence. It emphasizes meaningful, mindful, and engaging learning in which students actively connect new concepts with prior experience, examine ideas critically, collaborate, create products, and reflect on their learning. Such processes are consistent with contemporary views that deep learning should promote conceptual understanding, transfer, student agency, and higher-order thinking rather than surface memorization (Firmansyah *et al.*, 2025; Siregar *et al.*, 2025)^[5, 16].

Canva was selected as the supporting medium because it enables students to combine verbal and visual resources, organize information through templates, revise products collaboratively, and present ideas in an attractive format. Empirical studies have reported that Canva-assisted instruction can improve writing performance, motivation, creativity, and students' perceptions of writing activities across descriptive, functional, expository, review, and other text types (Nirmala & Sabat, 2024; Amanda *et al.*, 2024; Pujiyanti *et al.*, 2024; Fauzi, 2024; Purba *et al.*, 2024)^[10, 1, 12, 4, 13].

The pedagogical rationale for combining deep learning and Canva is also supported by research on digital multimodal composition. Multimodal writing tasks can help learners expand content, improve organization, communicate meaning through coordinated semiotic resources, and

develop greater awareness of genre and audience (Xie *et al.*, 2021; Kang, 2022; Smith *et al.*, 2022; Pham & Li, 2022)^[7, 11, 17]. expand content, improve organization, communicate meaning through coordinated semiotic resources, and develop greater awareness of genre and audience (Xie *et al.*, 2021; Kang, 2022; Smith *et al.*, 2022; Pham & Li, 2022)^[7, 11, 17]. However, digital tools are most effective when accompanied by clear guidance, structured planning, feedback, and assessment criteria rather than being used as decorative technology (Xu, 2023; Maghsoudi *et al.*, 2022)^[9]. Previous studies have generally investigated Canva-assisted writing or deep learning pedagogy separately. Evidence concerning their integration for Indonesian anecdotal-text writing in vocational schools remains limited, particularly in controlled pretest–posttest research. This study therefore aimed to determine whether a Canva-assisted deep learning approach significantly affects the anecdotal-text writing skills of tenth-grade students at SMK YPK Medan. The research hypothesis was that students taught through the integrated approach would achieve higher posttest writing scores than students taught through conventional instruction.

2. Research Methods

2.1. Research Design and Participants

This study used a quantitative quasi-experimental method with a pretest–posttest control-group design. Two intact classes were involved. Both groups completed a pretest, the experimental group received the Canva-assisted deep learning intervention, the control group received conventional instruction, and both groups completed a posttest. The design allowed the researchers to compare changes in writing performance after the instructional treatment.

Table 1: Research design

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Experimental	O ₁	X: Canva-assisted deep learning	O ₂
Control	O ₃	Conventional instruction	O ₄

The research was conducted at SMK YPK Medan during the second semester of the 2025/2026 academic year in April 2026. The population comprised 99 tenth-grade students. Cluster random sampling was used because the students were organized in intact classes. A lottery procedure selected class X AKL as the experimental group and class X MPLB as the control group. Each group consisted of 19 students, yielding a total sample of 38 participants.

2.2. Variables, Intervention, and Instrument

The independent variable was the Canva-assisted deep learning approach, and the dependent variable was students' anecdotal-text writing skill. During the intervention, students were guided to identify social phenomena, connect them with personal or contextual experience, examine the communicative purpose and structure of anecdotal texts, develop ideas collaboratively, create and revise texts using Canva, present their work, and reflect on the quality of their criticism and language use. The control group learned the same genre through conventional teacher-led explanation and individual written practice.

The instrument was a performance test requiring students to write an anecdotal text at pretest and posttest. The scripts were evaluated with an analytical rubric covering five dimensions: content and relevance, organization of the anecdotal-text structure, use of linguistic features, spelling and mechanics, and creativity in presenting social criticism. Analytical assessment is appropriate for multimodal and genre-based writing because it makes the expected dimensions visible and supports more transparent judgment of students' products (Kang & Yi, 2022; Isman *et al.*, 2022)^[8, 6].

2.3. Data Analysis

Data were analyzed using IBM SPSS Statistics version 31. Descriptive statistics were used to summarize group performance. The Shapiro–Wilk test was applied to assess normality because each group contained fewer than 50 students, and Levene's test was used to examine homogeneity of variance at $\alpha = .05$. The hypothesis was tested with an independent-samples t test comparing posttest scores. The alternative hypothesis was accepted when the two-tailed significance value was below .05.

Table 2: Descriptive statistics of pretest and posttest scores

Group	n	Pretest Mean	Pretest SD	Posttest Mean	Posttest SD	Mean Gain
Experimental	19	44.74	11.95	83.42	7.65	38.68
Control	19	36.84	9.45	57.89	5.85	21.05

The score-category distribution also changed substantially after treatment. In the experimental group, 14 students (73.68%) reached the very good category and five students (26.32%) reached the good category. In the control group, no student reached the very good category; one student (5.26%) was categorized as good, eight students (42.11%) as sufficient, and ten students (52.63%) as poor.

Table 3: Posttest score categories

Score Range	Category	Experimental, n (%)	Control, n (%)
80–100	Very good	14 (73.68)	0 (0.00)
66–79	Good	5 (26.32)	1 (5.26)
56–65	Sufficient	0 (0.00)	8 (42.11)
40–55	Poor	0 (0.00)	10 (52.63)
0–39	Very poor	0 (0.00)	0 (0.00)

Using the minimum mastery criterion of 75, 18 students in the experimental group (94.74%) achieved mastery and one student (5.26%) did not. In the control group, no student

achieved mastery. These findings indicate that the integrated intervention improved not only the group mean but also the proportion of students meeting the expected competency standard.

Table 4: Posttest mastery

Group	n	Mastery (≥75)	Not Mastered (<75)	Mastery Percentage
Experimental	19	18	1	94.74%
Control	19	0	19	0.00%

3.2. Assumption Tests and Hypothesis Testing

The reported Shapiro–Wilk results indicated significance values above .05 for the control-group pretest (.148), control-group posttest (.102), experimental-group pretest (.102), and experimental-group posttest (.201). The data were therefore treated as normally distributed. Levene's test produced a significance value of .182, indicating homogeneity of variance.

Table 5: Normality and homogeneity tests

Test	Data/Group	Statistic Reported	Decision
Shapiro–Wilk	Control pretest	$p = .148$	Normal
Shapiro–Wilk	Control posttest	$p = .102$	Normal
Shapiro–Wilk	Experimental pretest	$p = .102$	Normal
Shapiro–Wilk	Experimental posttest	$p = .201$	Normal
Levene's test	Posttest scores	$p = .182$	Homogeneous

The independent-samples t test yielded $t(36) = 11.557$, $p < .001$. Because the probability value was below .05, the null hypothesis was rejected. The posttest writing performance of

students taught through the Canva-assisted deep learning approach was therefore significantly higher than that of students taught conventionally.

Table 6: Independent-samples t -test result

Comparison	t	df	p (two-tailed)	Decision
Experimental vs. control posttest	11.557	36	$< .001$	H_0 rejected

4. Discussion

The findings demonstrate a substantial improvement in the experimental group after the Canva-assisted deep learning intervention. Although both groups began with relatively low writing scores, the experimental group reached a posttest mean of 83.42 and a mastery rate of 94.74%. The result supports the view that writing development is strengthened when students are actively involved in generating, organizing, revising, and communicating ideas rather than receiving information passively (Rahman *et al.*, 2024; Isman *et al.*, 2022) [14, 6].

The deep learning component likely contributed by making the writing process purposeful and reflective. Students connected social issues with their own contexts, examined how humor and criticism functioned in anecdotal texts, discussed alternatives, and reflected on their products. These activities are compatible with meaningful and mindful pedagogy, which emphasizes conceptual understanding, active participation, critical thinking, and transfer to authentic situations (Firmansyah *et al.*, 2025; Siregar *et al.*, 2025) [5, 16].

Canva also appears to have facilitated idea organization and multimodal expression. Templates, visual elements, layout tools, and collaborative editing can reduce the difficulty of transforming ideas into an organized product and can make revision more visible. Similar benefits have been reported in Canva-assisted writing studies, including better writing performance, motivation, creativity, and positive learner perceptions (Nirmala & Sabat, 2024; Amanda *et al.*, 2024; Pujiyanti *et al.*, 2024; Fauzi, 2024; Purba *et al.*, 2024; Eka *et al.*, 2023) [10, 1, 12, 3, 4, 13].

The result is also consistent with the broader literature on digital multimodal composition. Multimodal tasks provide learners with multiple resources for planning and meaning-making, while still requiring them to coordinate content, structure, language, image, and audience. Experimental and qualitative studies have shown improvements in content, comprehensibility, engagement, confidence, and rhetorical awareness when learners compose across modes (Xu, 2023; Xie *et al.*, 2021; Kang, 2022; Smith *et al.*, 2022; Pham & Li, 2022) [8, 11, 17]. In the present study, these affordances were

directed toward the specific communicative demands of anecdotal texts.

The statistically significant posttest difference, $t(36) = 11.557$, $p < .001$, strengthens the descriptive evidence. Nevertheless, the intervention should not be interpreted as evidence that technology alone causes better writing. Reviews of technology integration emphasize that benefits depend on alignment among learning objectives, task design, teacher guidance, student digital literacy, access, feedback, and assessment (Angraini *et al.*, 2024)^[2]. Canva functioned as a scaffold within a structured pedagogical sequence, not as a substitute for explicit genre instruction or teacher feedback. This study has several limitations. The sample was small and drawn from one vocational school, limiting generalizability. The intervention period was relatively brief, and the study did not report delayed retention, inter-rater reliability, or qualitative evidence from students' drafts and reflections. In addition, the two groups showed different descriptive pretest means; future studies should consider analysis of covariance, gain-score analysis, or multilevel modeling to control baseline differences. Larger multi-school studies should also examine which elements of deep learning pedagogy and Canva use contribute most strongly to writing development.

5. Conclusion

The Canva-assisted deep learning approach had a positive and statistically significant effect on the anecdotal-text writing skills of tenth-grade students at SMK YPK Medan. The experimental group's mean increased from 44.74 to 83.42, while the control group's mean increased from 36.84 to 57.89. The independent-samples t test yielded $t(36) = 11.557$, $p < .001$, and 94.74% of experimental-group students achieved the minimum mastery criterion. The integration of meaningful, mindful, and engaging learning processes with Canva-supported multimodal composition helped students develop ideas, organize text structures, use language features, and communicate social criticism creatively. Indonesian-language teachers may therefore use this approach as an alternative for teaching anecdotal-text writing, provided that digital tools are combined with explicit genre instruction, structured guidance, feedback, and reflection.

References

1. Amanda MD, Megawati F, Mandarani V. Does teaching writing through Canva application assist students' writing performance? *J Res Engl Lang Learn*. 2024;5(1):100-109. doi:10.33474/j-reall.v5i1.21361.
2. Angraini D, Sulistiyo U, Haryanto E, Riady Y. Integration of technology in EFL writing instruction: a systematic review of insights from SIELE journal articles. *PPSDP Int J Educ*. 2024;3(2):302-320. doi:10.59175/pijed.v3i2.317.
3. Eka R, Musarokah S, Priharyanti. The students' perception of Canva application as a tool in learning writing skill. *Engl Lang Teach Methodol*. 2023;3(3). doi:10.56983/eltm.v3i3.1103.
4. Fauzi I. The effectiveness of using Canva as assisted language learning media to improve undergraduate students' writing skill. *Globish: An Engl-Indonesian J Engl Educ Cult*. 2024;13(2). doi:10.31000/globish.v13i2.10148.
5. Firmansyah Y, Syaifullah A, Nurkayati S. Penerapan deep learning dengan metode Jigsaw untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di SMP Negeri 2 Blora. *J Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*. 2025;5(5). doi:10.59818/jpi.v5i5.2123.
6. Isman M, Sitepu T, Rita. Pengaruh model project-based learning dengan media gambar terhadap kemampuan menulis puisi kelas X SMA. *J Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*. 2022;3(3):256-265. doi:10.30596/jppp.v3i3.13234.
7. Kang J. Composing across media for rhetorical and idiosyncratic purposes: text-based writing and digital multimodal composing. *J Adolesc Adult Lit*. 2022;66(1):4-14. doi:10.1002/jaal.1236.
8. Kang J, Yi Y. Developing a genre-based model for assessing digital multimodal composing in second language writing: integrating theory with practice. *J Second Lang Writ*. 2022;57:100869. doi:10.1016/j.jslw.2022.100869.
9. Maghsoudi N, Golshan M, Naeimi A. Integrating digital multimodal composition into EFL writing instruction. *J Lang Educ*. 2022;8(1):84-99. doi:10.17323/jle.2022.12021.
10. Nirmala LD, Sabat Y. Canva's efficacy in improving student writing skills. *J Inspirasi Pendidikan*. 2024;13(2):93-99. doi:10.21067/jip.v13i2.9349.
11. Pham QN, Li M. Digital multimodal composing using Visme: EFL students' perspectives. *Asia Pac Educ Res*. 2022. doi:10.1007/s40299-022-00687-w.
12. Pujiyanti A, Rokhayati T, Widiyono Y. Enhancing students' writing skills on short functional text through problem-based learning and Canva. *Scripta: English Department Journal*. 2024;11(2):251-261. doi:10.37729/scripta.v11i2.3183.
13. Purba D, Siahaan S, Sinurat B. The effect of Canva teaching media on eighth-grade students' descriptive-text writing ability. *TOFEDU: The Future of Education Journal*. 2024;3(5). doi:10.61445/tofedu.v3i5.253.
14. Rahman EY, Yusuf FN, Juhana. Text-based approach and the students' writing skill: cases at different proficiency levels. *J Educ Res*. 2024;5(1):217-229. doi:10.37985/jer.v5i1.426.
15. Rajaguk-Guk SB, Rohman S. Gambaran keterampilan menulis teks anekdot pada siswa SMK Negeri 5 Penerbangan Waibu. *J Pendidikan Indonesia*. 2024;5(10):958-970. doi:10.59141/japendi.v5i10.5693.
16. Siregar T, Fauzan A, Yerizon, Syafriandi. Designing mathematics teaching through deep learning pedagogy: toward meaningful, mindful, and joyful learning. *J Deep Learn*. 2025;1(2). doi:10.23917/jdl.v1i2.11969.
17. Smith BE, Amgott N, Malova I. 'It made me think in a different way': bilingual students' perspectives on multimodal composing in the English language arts classroom. *TESOL Q*. 2022;56(2):525-551. doi:10.1002/tesq.3064.
18. Xie Q, Liu X, Zhang N, Zhang Q, Jiang X, Wen L. Vlog-based multimodal composing: enhancing EFL learners' writing performance. *Appl Sci*. 2021;11(20):9655. doi:10.3390/app11209655.
19. Xu Y. Investigating the effects of digital multimodal composing on Chinese EFL learners' writing

- performance: a quasi-experimental study. *Comput Assist Lang Learn.* 2023;36(4):785-805. doi:10.1080/09588221.2021.1945635.
20. Yuningsih VA, Nurhayati E, Rostikawati Y. Penerapan metode discovery learning berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa SMK. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.* 2023;6(3):211-220. doi:10.22460/parole.v6i3.18849.

How to Cite This Article

Siregar EF, Suprayetno E. The effect of a Canva-assisted deep learning approach on vocational students' anecdotal-text writing skills. *J Front Multidiscip Res.* 2026;7(2):178-182. doi:10.54660/JFMR.2026.7.2.178-182.

Creative Commons (CC) License

This is an open access journal, and articles are distributed under the terms of the Creative Commons Attribution NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BYNC-SA 4.0) License, which allows others to remix, tweak, and build upon the work non-commercially, as long as appropriate credit is given and the new creations are licensed under the identical terms.