

# PEMANFAATAN *PHOTO EDITING APP*: MEDIA BELAJAR MENYUSUN TEKS IKLAN BERBASIS GAWAI KELAS VIII MTsN 5 MAGELANG

Arika Rini

Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Magelang  
[arika.nadhif@gmail.com](mailto:arika.nadhif@gmail.com)

---

DOI : <http://doi.org/10.37730/edutrained.v7i2.222>

Diterima: 23 Maret 2023 | Disetujui: 5 Desember 2023 | Dipublikasikan: 19 Desember 2023

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *Photo Editing App* sebagai media belajar menyusun teks iklan berbasis gawai dan mengetahui hasil nilai siswa kelas VIII MTs Negeri 5 Magelang dalam menyusun teks iklan menggunakan *Photo Editing App*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yaitu menguji hipotesis dengan menggambarkan melalui variabel tertentu yang berupa angka sebagai hasil pengumpulan data. Populasi data adalah siswa MTs Negeri 5 Magelang dengan sampel siswa kelas VIIIC dan VIIID yang berjumlah 58 siswa di MTs Negeri 5 Magelang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan tes produk. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa saat mengerjakan tugas dari tahapan pengunduhan hingga tahap pengiriman tugas ke tautan google drive. Tes produk dilakukan untuk memperoleh data nilai yang didapatkan siswa dalam tugas menyusun teks iklan menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan data dari tabel. Hasil penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan *Photo Editing App* bisa dilakukan siswa, terbukti tahapan-tahapan dari aplikasi mampu dilalui siswa. Semua siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Nilai rata-rata pencapaian masing-masing kelas sudah melampaui KKM, kelas VIIIC rata-rata 85 dan VIIID rata-rata 86.

**Kata Kunci:** *Photo Editing App*, menyusun, teks iklan

## Abstract

*This research aims to determine the use of the Photo Editing App as a learning medium for compiling device-based advertising text and determine the results of class VIII students at MTs Negeri 5 Magelang in compiling advertising text using the Photo Editing App. This research uses a quantitative descriptive method, namely testing hypotheses by describing certain variables in the form of numbers as a result of data collection. The data population is students at MTs Negeri 5 Magelang with a sample of 58 students in class VIIIC and VIIID at MTs Negeri 5 Magelang. Data collection was carried out using observation techniques and product tests. Observations were carried out to determine students' activities when working on assignments from the download stage to the stage of sending assignments to the Google Drive link. Product tests were carried out to obtain value data obtained by students in the task of compiling advertising texts using descriptive statistical data analysis techniques, namely by describing data from tables. The research results prove that students can use the Photo Editing App, it is proven that students can go through the stages of the application. All students get scores above the KKM. The average achievement score for each class has exceeded the KKM, class VIIIC has an average of 85 and VIIID has an average of 86.*

**Keywords:** *Photo Editing App*, compiling, ad text



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

## PENDAHULUAN

Gawai saat ini merupakan perangkat teknologi yang sangat dekat dengan keseharian siswa. Bahkan, hampir setiap siswa memegang gawai atau telepon genggam yang mampu dipasang aplikasi untuk edit foto dan video (Kurniadi, Arif, & Lucky, 2019, p. 119). Menurut Suhana, data dari Kominfo, jumlah pengguna internet pada kalangan siswa di Indonesia sebanyak 98% (Domitila, Wulandari, & Marhayani, 2021, p. 131). Koneksi internet yang bisa langsung tersambung dengan hanya mengisi paket data membuat mereka selalu memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam gawai. Melalui fitur tersebut, beberapa aplikasi dapat diunduh yang kemudian bisa terpasang di setiap gawai siswa. Aplikasi-aplikasi yang biasanya diunduh siswa di antaranya adalah permainan (game), edit foto, edit video.

Data jumlah siswa pengguna internet yang hampir 100% salah satunya karena diperbolehkannya siswa membawa gawai ke sekolah atau madrasah. Hal ini dilakukan bukan tanpa alasan. Masa Pandemi Covid-19 yang hampir dua tahun terjadi memaksa pihak Pemerintah memberlakukan pembelajaran via daring (Pratama & Mulyati, 2020, p. 51). Siswa akhirnya juga sudah terbiasa dengan pemanfaatan gawai untuk kepentingan belajar (Santoso, 2020, p. 50). Pihak sekolah/madrasah pun kemudian memberikan izin kepada siswa untuk membawa gawai meski pembelajaran sudah berlangsung di sekolah/madrasah. Hal ini dirasakan akan lebih mempermudah guru untuk memberikan materi atau tugas melalui media gawai.

Pemanfaatan gawai sebagai media untuk mengerjakan tugas ternyata masih belum terlaksana dengan baik karena siswa cenderung memanfaatkan gawai untuk bermain *game online* (Santoso, 2020, p. 50).

Tidak semua guru ketika pembelajaran sudah berlangsung luring atau tatap muka memanfaatkan gawai untuk proses pembelajaran. Teknik mencatat dari buku paket/referensi cetak masih digunakan sebagian guru untuk memberikan materi. Setelah kegiatan mencatat, guru akan berceramah yang membuat siswa semakin bosan (Ranabumi, Rohmadi, & Subiyantoro, 2013, p. 666). Gawai yang siswa bawa ke sekolah juga tidak dimanfaatkan sepenuhnya untuk kegiatan belajar, misalnya di waktu istirahat membuka materi lewat internet.

Penjelasan sebelumnya terkait kurang dimanfaatkannya gawai untuk belajar. Siswa akan memaksimalkan fungsi gawai untuk belajar jika ada pendampingan dari guru. Primayana & Dewi (dalam Suryameng, 2019) menjelaskan bahwa siswa lebih bersemangat mengerjakan tugas dengan media gawai dibanding menggunakan kertas atau *paper*. Ada unsur praktis dan lebih efektif, serta menyesuaikan dengan era yang lebih memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Praktis sebagai bagian dari kemudahan dalam mengerjakan karena tanpa menggunakan kertas. Waktu yang digunakan untuk mengerjakan tugas tertentu dengan media gawai pun lebih cepat selesai merupakan bagian dari unsur efektif yang didapat. Pembelajaran yang lebih bermakna, tidak membuat bosan, dan tidak abstrak akan diperoleh siswa melalui pembelajaran berbasis gawai (Astuti, Dasmo, & Sumarni, 2018, p. 699).

Kepraktisan dan keefektifan menerapkan teknologi pada gawai bisa diterapkan dalam KD 4.4 Menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis. Indikator pencapaian kompetensi pada KD ini adalah siswa mampu menyusun teks iklan, slogan, dan poster dengan tepat.

Menyusun dalam KBBI daring artinya mengatur secara baik (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2020). Mengatur dalam menyusun iklan berupa menempatkan tulisan dan gambar-gambar pendukung iklan. Dengan demikian, teknologi pada gawai bisa dimanfaatkan untuk memberikan penugasan menyusun teks iklan.

Sebelum gawai marak digunakan masyarakat, terutama siswa, tugas menyusun teks iklan dikerjakan berbasis kertas atau *paper*. Siswa harus dihadapkan pada kertas gambar dengan pensil warna maupun *crayon* sebagai media menyusun teks iklan. Dengan cara seperti itu tentu saja memerlukan biaya dan waktu yang lebih banyak. Jika dibandingkan dengan gawai maka tugas yang dikerjakan lebih efektif dibandingkan dengan kertas.

Pembelajaran jarak jauh yang berlangsung hampir dua tahun memberikan pengalaman baru bagi guru dan siswa (Adi, Oka, & Wati, 2021, p. 43). Gawai sebagai media penghubung komunikasi dalam proses pembelajaran ternyata bisa dilanjutkan kegunaannya saat pembelajaran PJJ sudah tidak dilaksanakan dan berganti dengan pembelajaran tatap muka.

Gawai sebagai media mengerjakan tugas sudah dilengkapi dengan fitur-fitur dan aplikasi-aplikasi baik daring maupun luring. Aplikasi yang bisa digunakan untuk menyusun teks iklan disebut aplikasi edit foto atau *Photo Editing App*. Ada beberapa aplikasi di Play Store yang bisa digunakan untuk editing iklan.

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan tersebut, maka kerangka pemecahan masalah penelitian ini akan menerapkan pemanfaatan *Photo Editing App* sebagai media belajar menyusun teks iklan di kelas VIII. Dengan demikian, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pemafaatan *Photo Editing App* sebagai media belajar menyusun teks iklan berbasis gawai di kelas VIII MTs N 5

Magelang. Rumusan masalah kedua yaitu bagaimana hasil nilai siswa kelas VIII MTs N 5 Magelang dalam menyusun teks iklan menggunakan *Photo Editing App*.

## KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi pengedit foto yang ditawarkan di *Playstore* bermacam-macam. Setiap aplikasi mempunyai ukuran instal aplikasi yang berbeda-beda (Nugroho, Harmastuti, & Uminingsih, 2017, p. 67). Semakin besar ukuran aplikasi, maka semakin lama pula proses unduhnya. Beberapa aplikasi yang bisa digunakan untuk pengedit foto di antaranya Kolase Foto, PixelLab, Picsart Photo and Video Editor, Foto Grid, Canva, Poster Maker, dan lain sebagainya. Kolase Foto merupakan aplikasi gratis sebagai sarana mengedit foto dengan bermacam-macam template. Aplikasi PixelLab merupakan salah satu aplikasi sederhana dan mudah yang dilengkapi dengan teks 3D dan stiker (Aisa, Afyuddin, Sulaikho, & Noviati, 2022, p. 2). Berbeda lagi dengan aplikasi Picsart yang lebih meningkatkan hasil selfie lebih cerah dengan dilengkapi warna rambut dan keunikan riasan. Foto Grid hampir sama dengan Kolase Foto yang mencoba menggabungkan beberapa foto. Aplikasi ini menyediakan alat edit yang lebih lengkap karena ada 300 lebih tata letak bingkai yang ada di fitu-fitur gawai tersebut. Aplikasi Canva juga merupakan aplikasi yang lebih lengkap karena menyediakan desain grafis, edit foto, dan juga video yang bisa diubah menurut kebutuhan pemakainya (Awaliah, 2022, p. 176). Kita tidak perlu mempermasalahakan desain yang menarik bagaimana. Aplikasi ini sudah menyediakan desain-desain gratis hanya dengan sekali ketuk.

Media merupakan sarana yang dapat menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar karena berkaitan langsung dengan siswa (Sunzuphy, 2011, p. 23). Belajar sebagai suatu proses usaha untuk

mendapatkan ilmu atau kepandaian (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2020). Media belajar adalah sarana yang digunakan dan dimanfaatkan siswa sebagai sebuah proses untuk mendapatkan ilmu atau pengalaman. Media dalam pengalaman belajar yang dimaksud berupa fotografis, alat-alat grafis, atau elektronik untuk memproses, menangkap, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar, 1997, p. 3).

Menyusun teks iklan merupakan salah satu materi teks iklan pada KD 4.4 Menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, dan poster secara lisan dan tulis (Permendikbud, 2018). Indikator yang harus dicapai siswa yaitu (1) siswa mampu menyusun iklan, slogan, atau poster (2) Siswa mampu mempresentasikan iklan, slogan, atau poster yang ditulis dengan berbagai variasi. Siswa menggunakan gawai untuk membuat dan menyusun iklan. Membuat artinya melakukan proses dari awal untuk menyusun iklan. Proses itu dimulai dengan menunduh aplikasi pengedit foto di aplikasi *Playstore*. Selanjutnya mengambil gambar produk berupa barang atau jasa yang akan dijadikan objek iklan. Gambar tersebut kemudian dimasukkan dalam aplikasi pengedit foto untuk disusun sedemikian rupa dengan menambahkan narasi sesuai struktur yang ada pada teks iklan. Iklan yang sudah disusun kemudian dikirim melalui tautan *Google Drive* yang sudah dibuat oleh guru sebagai media pengumpulan tugas iklan. Nilai KKM pada KD menyusun teks iklan adalah 70.

Sejumlah penelitian yang membahas tentang penggunaan aplikasi gawai sebagai media belajar telah dilakukan beberapa peneliti. Pertama, Gurnitasari (2020) melakukan PTK peningkatan keterampilan membuat poster berbasis gawai di SMPN 3 Tasikmalaya. Kedua, Marwadi & Sodiq (2022) juga melakukan penelitian tentang aplikasi Canva pada gawai yang digunakan untuk pembelajaran menyusun teks iklan di

kelas XII SMKN 13 Surabaya. Artikel ketiga, dari Aprilliana & Efendi (2022) yang melakukan penelitian penggunaan aplikasi Capcut untuk meningkatkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. Perbedaan dengan penelitian pertama pada objek yang dibelajarkan pada siswa, yaitu poster, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ditekankan pada iklan. Penelitian yang kedua dan ketiga berbeda pada aplikasi yang digunakan, yaitu fokus pada satu jenis aplikasi Canva dan Capcut serta kendala yang dihadapi siswa, sedangkan penelitian yang baru memanfaatkan semua aplikasi *Photo Editing App*. Letak kebaruan penelitian ada pada beberapa jenis aplikasi yang digunakan dan hasil perolehan nilai siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berjenis deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif yang maksud bahwa untuk menguji hipotesis tertentu dengan hanya menggambarkan suatu variabel apa adanya (Arikunto, 2006, p. 26). Disebut kuantitatif karena banyak menggunakan angka, mulai dari proses pengumpulan data dan penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006, p. 12). Pada penelitian ini yang dideskripsikan adalah kegiatan siswa di kelas atau lingkungan kelas. Penelitian kuantitatif juga menekankan pada hasil. Proses siswa belajar menyusun teks iklan sebagai hasil deskriptif kuantitatif pada penelitian ini.

Model penelitian ini adalah dengan mengembangkan metode penugasan siswa yang sebelumnya menggunakan metode konvensional berbasis kertas. Pada tahun-tahun sebelumnya penugasan menyusun iklan dengan menulis di buku tulis dan di buku gambar. Siswa mempersiapkan kertas dan pensil warna. Metode ini kemudian dikembangkan dengan menyusun dengan aplikasi pengedit foto di gawai *android*.

Populasi penelitian merupakan siswa MTs Negeri

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	
1.	81—100	Sangat Baik (SB)	5
2.	61—80	Baik (B)	
3.	41—60	Cukup (C)	
4.	< 40	Kurang (K)	

Magelang kelas VIII. Karena keterbatasan pembagian jam mengajar yang diberikan kepada peneliti hanya dua kelas, maka sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIIIC dan kelas VIIID.

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan datanya yang dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa (Widodo & Widayanti, 2014, p. 34) kelas VIIIC dan VIIID dengan total 58 siswa sebagai sumber datanya. Pengamatan dimulai saat melakukan proses mengerjakan tugas, mulai dari unduh aplikasi hingga menyusun menjadi teks iklan yang dikirim melalui tautan google drive yang dibuat oleh guru.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari hasil penyajian yang dibuat dalam tabel (Sugiyono, 2013, p. 242). Dari hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dibagi menjadi dua, yaitu (1) informasi pemanfaatan *Photo Editing App* sebagai media belajar menyusun teks iklan berbasis gawai di kelas VIII MTs N 5 Magelang, dan (2) hasil nilai siswa kelas VIII MTs N 5 Magelang dalam menggunakan *Photo Editing App* sebagai media belajar menyusun teks iklan. Keberhasilan penerapan penggunaan *Photo Editing App* secara keseluruhan dihitung menggunakan instrumen tes produk. Rumus rekap produk siswa secara individu (Marwadi & Sodik, 2022, p. 201):

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah skor}} \times X =$$

Perolehan nilai yang didapatkan siswa dihitung tingkat keberhasilannya dengan mencocokkan menggunakan tabel berikut.

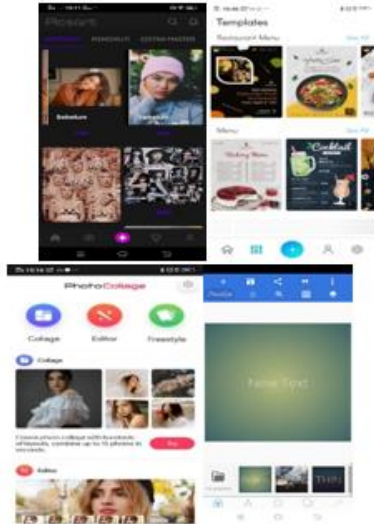
Tabel 1. Kriteria Hasil Tes Produk

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalahnya, penelitian ini membahas tentang pemanfaatan *Photo Editing App* sebagai media belajar menyusun teks iklan berbasis gawai di kelas VIIIC dan VIIID MTs Negeri 5 Magelang. Hasil dan pembahasan diuraikan dalam bentuk deskriptif. Pada tahap pembelajaran awal, siswa mendapatkan informasi tentang materi struktur dan unsur kebahasaan iklan sebagai syarat untuk menyusun teks iklan yang akan dipelajari dan indikator-indikator yang harus dicapai. Guru kemudian menyampaikan materi berkaitan dengan teknik penugasan, yaitu menggunakan gawai sebagai media menyusun iklan. Setelah mendapatkan materi menyusun teks iklan di tahapan inti pembelajaran, siswa membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan dua orang. Masing-masing kelompok mulai mengunduh aplikasi edit foto dari Playstore. Siswa memastikan terlebih dahulu kekuatan sinyal dari masing-masing gawai. Semakin kuat sinyal, maka semakin cepat pula proses pengunduhan aplikasi. Namun, sinyal yang kuat tidak menjamin semua gawai dapat menunduh. Pada beberapa gawai siswa tidak dapat diinstal aplikasi edit foto karena memori gawai yang sudah penuh. Siswa harus melakukan tindakan *uninstal* aplikasi yang untuk sementara tidak digunakan dan bahkan jarang digunakan. Hal ini sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa tiap

aplikasi ukurannya berbeda, sehingga jika siswa belum bisa mengunduh aplikasi tersebut karena kapasitas memori gawai sudah tidak memenuhi meskipun dengan ukuran aplikasi yang kecil sekalipun.



Gambar 1 Aplikasi Pengedit Foto

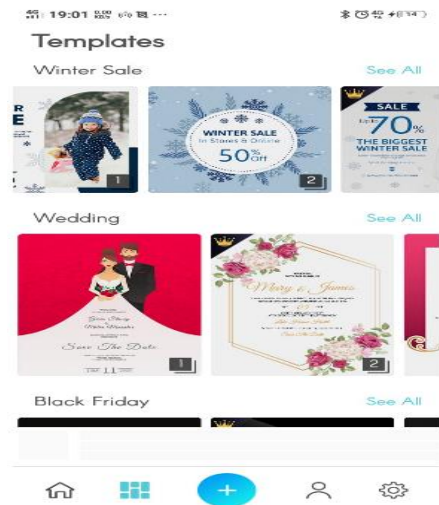
Setelah tahapan unduh aplikasi selesai, siswa menentukan objek produk yang akan difoto bersama siswa tersebut. Produk yang digunakan merupakan produk bahan makanan maupun minuman yang setiap hari dikonsumsi dan menjadi favorit siswa. Sesuatu yang menjadi favorit akan mudah disampaikan dalam bentuk kata-kata. Produk yang diiklankan siswa semuanya berupa produk barang. Produk difoto dengan posisi dipegang oleh siswa atau bisa juga foto produk saja. Pada tahap edit di aplikasi kemudian foto produk dan foto siswa digabungkan.



Gambar 2 Foto Produk dan Siswa

Tahap berikutnya siswa mengedit foto tersebut di aplikasi yang sudah mereka unduh. Berikut adalah tahapan pembuatan pada salah satu aplikasi Poster Maker.

1. Meng'klik' *template* untuk memilih desain iklan.



Gambar 3 Desain Iklan

2. Setelah menentukan pilihan desain, kemudian memasukkan foto dari galeri. Setelah itu, kita bisa menambahkan stiker atau teks. Latar belakang juga bisa diganti sesuai keinginan masing-masing pembuat iklan.



Gambar 4 Latar Belakang  
(background) Iklan

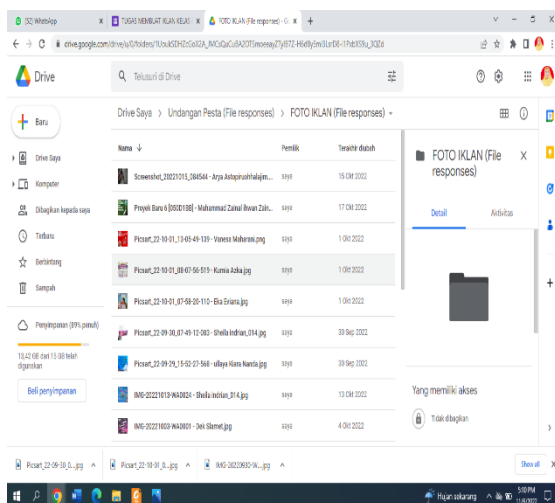
3. Tahap akhir adalah menyimpan teks iklan yang sudah dibuat dengan mengklik ikon 'save'.

Berikut adalah sebagian hasil edit foto setelah menjadi teks iklan.



Gambar 5 Foto Iklan Hasil Editing di Aplikasi

Tahap akhir siswa adalah mengirim teks iklan yang dibuat melalui tautan <https://forms.gle/mSwhf3hLLwbvNvBC7>. Tampilan hasil pengumpulan tugas siswa di google drive sebagai berikut.



Gambar 6 Produk Teks Iklan pada

Google Drive

Tabel 2 Rata-Rata Hasil Tes Produk Iklan Kelas VIIC dan VIID

No.	Kls	Strukt	Kaidah bahasa	Desain	Kreativitas
1	VIIC	4.6	4.2	4.4	3.8
2	VIID	4.9	4.0	4.0	4.3

Poin per aspek dengan deskripsi 1 adalah sangat kurang, 2 kurang, 3 dianggap cukup, 4 adalah baik, dan 5 sangat baik. Berdasarkan data rata-rata hasil penilaian produk teks iklan siswa dalam dua kelas memperlihatkan bahwa semua kelompok yang terdiri masing-masing dua siswa mengerjakan tugas dan mengirim dalam tautan tugas. Aspek kelengkapan struktur lebih baik, dibandingkan dengan kelengkapan unsur/kaidah bahasa. Untuk aspek desain dan kreativitas sebagian besar menjiplak dari iklan lain. Nilai siswa semua melebihi nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan madrasah, yaitu 70.

Tabel 3 Rata-Rata Nilai Menyusun Teks Iklan

No.	Kelas	Nilai rata-rata
1	VIIC	85
2	VIID	86

Tingkat pencapaian nilai dari dua kelas VIII untuk kualifikasi sangat baik mencapai 71%, sedangkan kualifikasi baik mencapai 29%. Kualifikasi baik meskipun tingkat pencapaian 61-80, tetapi didapat siswa pada angka terkecil, yaitu 75. Berdasarkan penetapan nilai KKM 70 yang ditetapkan adrasah, maka siswa dengan perolehan nilai menyusun teks iklan minimal 75 sudah sangat memenuhi KKM bahkan melebihi. Untuk nilai rata-rata maisng-masing kelas sudah melebihi KKM,

kelas VIIIC rata-rata 85, sedangkan kelas VIIID rata-rata 86.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan analisis pemanfaatan Photo Editing App yang dilakukan siswa saat menyusun teks iklan dengan memanfaatkan gawai dan perolehan nilai dari tugas tersebut ternyata siswa mampu menyusun teks iklan melalui beberapa tahapan yang ada di aplikasi. Dalam penggunaan gawai yang belum bisa memenuhi syarat untuk unduh aplikasi, siswa sudah bisa mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan menghapus beberapa memori yang sudah tidak terpakai. Tahapan akhir untuk menyusun iklan dengan mengatur tata letak gambar dan mengirim pada tautan google drive yang diberikan juga siswa sudah bisa melampaui dengan baik.

Secara kuantitatif, perolehan nilai siswa dalam menyusun teks iklan juga sudah baik. Dari aspek kelengkapan struktur, kelengkapan kaidah bahasa, desain, dan kreativitas rata-rata siswa tidak ada yang memperoleh poin kurang dari 3. Siswa sudah memenuhi kriteria rata-rata minimal cukup, yaitu 3,8. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa proses belajar yang bermediakan android/gawai mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Gurnitasari, 2020, p. 194). Media gawai ternyata bisa membantu siswa untuk belajar menyusun teks iklan dan mampu memberikan hasil nilai yang melebihi KKM.

Pemanfaatan gawai sebagai media menyusun teks iklan akan lebih maksimal saat gawai mempunyai memori penyimpanan yang masih banyak sehingga tidak mengganggu proses instalasi. Perolehan nilai juga dipengaruhi dari pemahaman materi struktur teks iklan, kaidah bahasa teks iklan, desain, dan kreativitas yang dimiliki siswa. Hasil penelitian dari Marwadi & Sodik (2022) juga memaparkan bahwa tahapan untuk

membelajarkan teks iklan juga melalui penjelasan struktur teks iklan dan unsur kebahasaannya.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat dipaparkan bahwa aplikasi Photo Editing App merupakan media pembelajaran yang mampu membantu siswa menyusun teks iklan. Proses belajar yang mendukung siswa akan berpengaruh juga terhadap hasil perolehan nilai karena aplikasi yang digunakan tidak asing dalam kehidupan siswa sehari-hari.

## PENUTUP

### 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan Photo Editing App menggunakan gawai sangat membantu siswa dalam menyusun teks diskusi. Setelah siswa mendapatkan materi struktur dan unsur kebahasaan teks iklan, kemudian mampu menyusun sesuai tahapan-tahapan dalam aplikasi editing foto.

Tahapan-tahapan penyusunan dalam aplikasi dan materi yang diberikan juga berpengaruh pada nilai perolehan siswa yang bisa melebihi KKM 70. Rata-rata nilai kelas VIIIC dan VIIID sudah melampaui 80.

### 2. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk penelitian yang relevan selanjutnya. Pemanfaatan gawai bisa digunakan secara luas dalam seluruh materi pelajaran, terutama Bahasa Indonesia. Hal itu bisa meminimalkan penggunaan kertas/paper. Dengan demikian, pemanfaatan gawai akan lebih maksimal.



Penilaian perlu ditambahkan pada penilaian proses. Hasil semata-mata tidak hanya dari hasil akhir teks iklan yang dibuat, melainkan juga dari aktivitas awal saat memulai membuat teks iklan.

Selain itu, perlu adanya pendekatan dan metode lain dalam proses pembelajaran

saat memanfaatkan aplikasi photo editing app sehingga mampu lebih meningkatkan kecepatan kemampuan menyusun teks iklan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. N. S., Oka, D. N., & Wati, N. M. S. (2021). Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32803>
- Aisa, A., Afyuddin, M. S., Sulaikho, S., & Noviati, W. P. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1–4.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *JTriangulasi Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10525>
- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022*, 175–182.
- Azhar, A. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2020). KBBI Daring. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, p. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131–141. Retrieved from <https://doi.org/10.33369/jip.6.2>.
- Gurnitasari, F. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Membuat Poster Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Berbasis Android. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1), 193–208. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.156>
- Kurniadi, H., Arif, M., & Lucky, N. (2019). Optimalisasi Pemanfaatan Smartphone Sebagai Alat Sederhana dalam Membuat Film bagi Siswa SMA di Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 2(2), 119–124.
- Marwadi, N., & Sodik, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Bapala*, 9(8), 198–207.
- Nugroho, D. A., Harmastuti, & Uminingsih. (2017). Membangun Game Edukasi “Mathematic Maze” Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Statistika Industri Dan Komputasi*, 2(1), 67–77.
- Permendikbud. (2018). *Permendikbud No 37 Tahun 2018 KI-KD SD MI SMP SMA*.
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49. <https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>
- Primayana, K. H., & Dewi, P. Y. A. (2020). Hubungan Pola Asuh Demokratis dan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 710. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.697>
- Ranabumi, R., Rohmadi, M., & Subiyantoro, S. (2013). *Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi pada Siswa Kelas VII-B SMP Negeri 5 Kediri*. 664–668.
- Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunzuphy, C. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada

- Suryameng, S. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40–49.
- Widodo, & Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>