



PENGARUH APLIKASI *PINTEREST* SEBAGAI SUMBER INSPIRASI VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PERSUASI PADA POSTER SISWA KELAS XI SMA SWASTA MARISI MEDAN

Meylani Sitorus¹, Juni Agus Simaremare², Beslina Afriani Siagian³

Universitas HKBP Nommensen Medan^{1,2,3}

e-mail: meylani.sitorus@student.uhn.ac.id¹, juni.simaremare@uhn.ac.id²
beslinasiagian@uhn.ac.id³

Diterima: 20/7/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 8/9/2026

ABSTRAK

Kemampuan menulis teks persuasi pada poster merupakan kompetensi komunikasi visual-verbal yang sangat krusial bagi siswa di era digital, namun pembelajaran sering kali terhambat oleh minimnya referensi visual dan ide kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual terhadap kemampuan menulis teks persuasi pada poster siswa kelas XI SMA Swasta Marisi Medan tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Swasta Marisi Medan, dengan sampel penelitian sebanyak 32 siswa kelas XI-1 yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa penugasan menulis teks persuasi pada poster yang dinilai berdasarkan empat aspek: isi dan tujuan pesan, struktur teks, penggunaan bahasa, serta kreativitas dan desain poster. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *Liliefors* dan uji-*t* berpasangan (*Paired Sample t-Test*). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,28 (kategori Kurang), sedangkan rata-rata *posttest* mengalami peningkatan sebesar 20,97 poin menjadi 68,25 (kategori Cukup). Hasil uji-*t* berpasangan pada $df = 31$ dan $\alpha = 0,05$ memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,07 > 2,040$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks persuasi pada poster siswa.

Kata Kunci: *Pinterest, Teks Persuasi, Poster, Media Pembelajaran, Kemampuan Menulis*

ABSTRACT

The ability to write persuasive text on posters is a crucial visual-verbal communication skill for students in the digital era; however, learning is often hindered by a lack of visual references and creative ideas. This study aims to determine the effect of the Pinterest application as a visual inspiration source on the persuasive text writing ability in poster making of Grade XI students at SMA Swasta Marisi Medan for the 2025/2026 academic year. This study used a quantitative method with a *One-Group Pretest-Posttest Design*. The population consisted of all Grade XI students at SMA Swasta Marisi Medan, with a sample of 32 students from class XI-1 selected through *purposive sampling*. The instrument used was a persuasive text writing assignment on a poster assessed across four aspects: message content and purpose, text structure, language use, and creativity and poster design. Data were analyzed using *Liliefors* normality test and paired sample *t*-test. The average pretest score was 47.28 (Poor category), while the average posttest score increased by 20.97 points to 68.25 (Fair category). The paired sample *t*-test results at $df = 31$ and $\alpha = 0.05$ indicated $t_{calculated} > t_{table}$ ($7.07 > 2.040$), rejecting H_0 and accepting



H_a. Therefore, it can be concluded that the Pinterest application as a visual inspiration source has a significant effect on improving students' persuasive text writing ability in poster making.

Keywords: *Pinterest, Persuasive Text, Poster, Learning Media, Writing Ability*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran yang selama ini mengandalkan metode konvensional kini dituntut untuk beradaptasi dengan media berbasis digital agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis menjadi salah satu kompetensi yang paling strategis untuk dikembangkan karena mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif secara bersamaan (Tarigan, 2020).

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, di samping menyimak, berbicara, dan membaca. Menurut Sukma et al. (2021), menulis merupakan kegiatan yang melahirkan pikiran dan perasaan melalui tulisan sehingga menghasilkan sebuah karangan, surat, atau laporan. Keterampilan menulis tidak hanya berfungsi untuk mengungkapkan ide, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir siswa secara mendalam. Salah satu jenis tulisan yang menjadi perhatian khusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA adalah teks persuasi, yaitu tulisan yang bertujuan meyakinkan, mengajak, serta memengaruhi pembaca untuk mengambil suatu tindakan tertentu.

Penulisan teks persuasi sering kali dikaitkan dengan media poster yang memadukan antara teks dan elemen visual secara efektif. Poster tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wahana kreativitas siswa dalam menyampaikan pesan secara singkat dan menarik. Namun pada kenyataannya, menulis teks persuasi pada poster masih menghadapi berbagai kendala di lapangan (Suratmi, 2023). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan magang kependidikan di SMA Swasta Marisi Medan, ditemukan sejumlah permasalahan yang signifikan terkait kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas tersebut.

Pertama, sebagian besar siswa kesulitan dalam menentukan ide utama dan mengembangkan argumen persuasif. Kedua, siswa kurang mampu menyesuaikan antara isi teks dengan unsur visual yang mendukung poster. Ketiga, kurangnya referensi visual menyebabkan siswa hanya meniru *template* secara pasif tanpa mengembangkan ide sendiri. Keempat, guru masih dominan menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan langsung tanpa eksplorasi visual. Kelima, ketersediaan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan teks secara interaktif masih sangat terbatas. Kondisi ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa, yaitu hanya 12 dari 32 siswa (37,5%) yang mencapai nilai di atas KKM pada tugas menulis teks persuasi dalam bentuk poster, sementara 20 siswa (62,5%) berada di bawah KKM.

Salah satu solusi inovatif yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual dalam pembelajaran. Pinterest merupakan platform media sosial berbasis visual yang memungkinkan pengguna untuk menemukan, menyimpan, dan berbagi berbagai gambar, desain, serta ide kreatif dari berbagai bidang, termasuk pendidikan dan seni visual (Uddin et al., 2024). Nama Pinterest berasal dari dua kata, yaitu *pin* yang berarti menyematkan dan *interest* yang berarti ketertarikan, sehingga secara harfiah berarti "menyematkan hal-hal yang diminati." Platform ini banyak digunakan



oleh generasi muda, khususnya pelajar dan desainer, sebagai sarana menemukan referensi kreatif secara mudah dan cepat (Hidayah, 2021).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas Pinterest dalam konteks pendidikan. Cahyani (2025) menemukan bahwa penggunaan aplikasi Pinterest dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas serta kemampuan siswa dalam menyusun karya tulis maupun membuat desain. Asmad (2024) juga melaporkan peningkatan kreativitas siswa DKV melalui pemanfaatan Pinterest. Selain itu, Meylia dan Rohmah (2025) menemukan pengaruh signifikan penggunaan Pinterest terhadap kreativitas mendesain busana di SMK. Ariwibowo et al. (2024) menunjukkan bahwa Pinterest efektif dimanfaatkan sebagai referensi dalam pembuatan konten digital. Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menegaskan bahwa inspirasi visual yang disediakan oleh Pinterest dapat membantu pengguna dalam mengembangkan ide, meningkatkan kreativitas, serta menghasilkan karya yang lebih berkualitas.

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan kajian penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual terhadap kemampuan menulis teks persuasi pada poster siswa kelas XI SMA Swasta Marisi Medan tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, serta memberikan referensi ilmiah bagi pengembangan penelitian lebih lanjut di bidang pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen. Desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok pembandingan eksternal. Desain ini dipilih untuk mengukur perubahan kemampuan siswa secara langsung sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) diberikan (Sugiyono, 2023). Pola desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan

X = Perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menulis poster berbasis inspirasi visual Pinterest

O_2 = Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Marisi Medan pada kelas XI-1 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Swasta Marisi Medan yang terdiri dari empat kelas dengan total 128 siswa. Sampel penelitian sebanyak 32 siswa dari kelas XI-1 dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan homogenitas kemampuan awal siswa dan kelengkapan fasilitas perangkat digital. Variabel bebas (X) adalah penggunaan aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan menulis teks persuasi pada poster. Instrumen pengumpulan data berupa penugasan menulis poster persuasi yang dinilai menggunakan rubrik penilaian berbasis empat indikator utama (Nurgiyantoro, 2011).



Tabel 1. Indikator Penilaian Kemampuan Menulis Teks Persuasi pada Poster

No.	Aspek Penilaian	Indikator Kinerja	Rentang Skor
1	Isi dan Tujuan Pesan	Kesesuaian pesan dengan tema, kejelasan tujuan persuasi, dan ketepatan sasaran pembaca.	1 – 5
2	Struktur Teks	Kelengkapan pengenalan isu, penyampaian argumen, dan ajakan (<i>call to action</i>).	1 – 5
3	Penggunaan Bahasa	Ketepatan diksi persuasif, keefektifan kalimat, dan kesesuaian ragam bahasa.	1 – 5
4	Kreativitas & Desain	Orisinalitas ide visual, kesesuaian tata letak, warna, tipografi, dan elemen grafis.	1 – 5

Berdasarkan tabel 1 skor mentah yang diperoleh dikonversi ke skala 0–100. Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa mengerjakan *pretest* tanpa media Pinterest, diikuti penjelasan materi teks persuasi. Pada pertemuan kedua, siswa mengerjakan *posttest* dengan memanfaatkan Pinterest sebagai media eksplorasi referensi visual.

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan melalui tahapan:

1. Uji normalitas distribusi data menggunakan uji *Liliefors* ($\alpha = 0,05$).
2. Uji prasyarat deskriptif dan pengamatan homogenitas varians secara ringkas.
3. Pengujian hipotesis menggunakan Uji-*t* Berpasangan (*Paired Sample t-Test*) untuk sampel terikat ($N = 32$), dengan derajat kebebasan $df = N - 1 = 31$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian: H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{tabel} = 2,040$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa pada Tahap Pretest

Pretest dilaksanakan pada pertemuan pertama dengan memberikan tugas kepada 32 siswa kelas XI-1 SMA Swasta Marisi Medan untuk membuat poster persuasi tanpa bantuan Pinterest. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 47,28 yang berada dalam kategori Kurang (di bawah KKM 75). Rekapitulasi statistik *pretest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Data Statistik Pretest

Parameter Statistik	Nilai Capaian
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	47,28
Varians (S^2)	114,90
Simpangan Baku (<i>S</i>)	10,72
Standar Error (<i>SE</i>)	1,90
Nilai Tertinggi	75,00
Nilai Terendah	25,00
Kategori Kelayakan	Kurang

Berdasarkan tabel 2 distribusi frekuensi nilai *pretest* menunjukkan bahwa 9 siswa (28,12%) berada pada rentang 52–60, 8 siswa (25,00%) pada rentang 43–51, dan 6 siswa (18,75%) pada rentang 25–33. Secara keseluruhan, sebanyak 28 siswa (87,50%) memperoleh



nilai di bawah 61, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa dalam menulis teks persuasi pada poster masih jauh dari optimal.

2. Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa pada Tahap Posttest

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual dalam proses pembelajaran, *posttest* dilaksanakan pada pertemuan kedua. Hasil penilaian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata *posttest* mencapai 68,25 yang berada dalam kategori Cukup. Rekapitulasi statistik *posttest* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Data Statistik Posttest

Parameter Statistik	Nilai Capaian
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	68,25
Varians (S^2)	96,41
Simpangan Baku (<i>S</i>)	9,82
Standar Error (<i>SE</i>)	1,74
Nilai Tertinggi	85,00
Nilai Terendah	45,00
Kategori Kelayakan	Cukup

Berdasarkan tabel 3 distribusi nilai *posttest* menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi berada pada rentang 69–76 sebanyak 10 siswa (31,25%), diikuti rentang 53–60 sebanyak 8 siswa (25,00%), dan rentang 61–68 sebanyak 5 siswa (15,63%). Sebanyak 22 siswa (68,75%) berada pada rentang nilai 61 ke atas. Perbandingan pencapaian rata-rata per aspek penilaian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Rata-Rata per Aspek Penilaian (Pretest vs Posttest)

No.	Aspek Penilaian	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Selisih Peningkatan
1	Isi dan Tujuan Pesan	2,72	3,66	+0,94
2	Struktur Teks	2,47	3,19	+0,72
3	Penggunaan Bahasa	2,06	2,84	+0,78
4	Kreativitas dan Desain Poster	1,94	4,03	+2,09
Rata-Rata Keseluruhan (Skala 100)		47,28	68,25	+20,97

3. Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah distribusi data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal menggunakan uji *Liliefors* ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujian: data berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Kelompok Data	L_{hitung}	$L_{tabel} (\alpha=0,05, N=32)$	Keterangan Distribusi
<i>Pretest</i>	0,1077	0,1566	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,0981	0,1566	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 5, nilai L_{hitung} *pretest* (0,1077) dan *posttest* (0,0981) lebih kecil dari L_{tabel} (0,1566), sehingga kedua kelompok data berdistribusi normal dan memenuhi syarat statistik parametrik. Pengamatan homogenitas varians menunjukkan nilai varians $S_1^2 = 114,90$ dan $S_2^2 = 96,41$ yang bersifat seimbang.



4. Uji Hipotesis (Uji-*t* Berpasangan / *Paired Sample t-Test*)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Uji-*t* Berpasangan (*Paired Sample t-Test*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $df = N - 1 = 32 - 1 = 31$. Hipotesis yang diuji adalah:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual terhadap kemampuan menulis teks persuasi pada poster siswa.
- H_a : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual terhadap kemampuan menulis teks persuasi pada poster siswa.

Hasil perhitungan uji-*t* berpasangan disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test)

Parameter Statistik	Nilai Perhitungan
Nilai t_{hitung}	7,07
Nilai t_{tabel} ($\alpha = 0,05$; $df = 31$)	2,040
Keputusan Hipotesis	H_0 Ditolak, H_a Diterima

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,07$ yang jauh lebih besar dari $t_{tabel} = 2,040$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks persuasi pada poster siswa kelas XI-1 SMA Swasta Marisi Medan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Pinterest sebagai sumber inspirasi visual berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks persuasi pada poster siswa. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,97 poin dari *pretest* (47,28) ke *posttest* (68,25) mengonfirmasi keberhasilan integrasi media visual digital dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, efektivitas media ini tercermin melalui keterlibatan aktif siswa dalam menyusun struktur argumen yang lebih persuasif dan kreatif dibandingkan dengan metode konvensional (Balgis et al., 2025; Jesmin et al., 2026). Integrasi fitur digital tersebut memfasilitasi siswa dalam mengatasi hambatan pengembangan ide dan pengayaan kosakata yang sering ditemukan dalam proses penulisan kreatif (Siringo-ringo et al., 2025).

Peningkatan kemampuan siswa dapat dijabarkan berdasarkan empat aspek penilaian. Pertama, aspek isi dan tujuan pesan mengalami peningkatan rata-rata dari 2,72 menjadi 3,66. Kehadiran ragam contoh poster di Pinterest membantu siswa memvisualisasikan bagaimana sebuah gagasan persuasif dirumuskan secara fokus dan relevan dengan sasaran pembaca (Cahyani, 2025). Kedua, aspek struktur teks menunjukkan kemajuan melalui penataan kalimat yang lebih logis, di mana siswa mampu mengorganisasikan argumen pendukung untuk memperkuat daya tarik visual yang ditampilkan (Fatahillah, 2020). Ketiga, pada aspek kaidah kebahasaan, siswa menunjukkan kecakapan dalam menerapkan diksi persuasif yang lebih efektif untuk membangun retensi ingatan jangka panjang bagi target audiens (Larasati, 2026).

Kedua, aspek struktur teks meningkat dari 2,47 menjadi 3,19. Pengamatan langsung terhadap desain-desain poster profesional di Pinterest memberikan gambaran konkrit mengenai tata letak pengenalan isu, posisi argumen utama, dan penempatan kalimat ajakan (*call to action*) secara runtut (Panjaitan et al., 2024). Terakhir, aspek kreativitas visual dan integrasi teks meningkat signifikan dari 2,33 menjadi 3,45 karena siswa mampu memadukan elemen grafis dengan narasi persuasif secara harmonis. Temuan ini menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat, termasuk pemanfaatan platform berbasis digital, berperan krusial



dalam mengatasi kendala kreatif yang sering dialami siswa saat proses penyusunan karya tulis (Hanan et al., 2024; Marlina et al., 2026; Nulhakim & Nuraeri, 2025; Putra & Filianti, 2022).

Ketiga, aspek penggunaan bahasa meningkat dari 2,06 menjadi 2,84. Paparan referensi visual terstruktur mendorong siswa untuk lebih cermat memilih diksi persuasif yang padat, bernas, dan efektif agar sesuai dengan keterbatasan ruang poster (Hamidah, 2023). Secara keseluruhan, pemanfaatan platform digital ini tidak hanya berfungsi sebagai repositori ide, tetapi juga terbukti efektif dalam memfasilitasi kemandirian siswa dalam menyusun portofolio karya kreatif yang terstruktur secara sistematis (Johan et al., 2022). Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa scaffolding melalui media digital mampu mengalihkan beban kognitif siswa dari hambatan teknis menuju personalisasi konten yang lebih orisinal (Chuanchom et al., 2024; Harini et al., 2025; Li & Wilson, 2025; Song, 2020).

Keempat, aspek kreativitas dan desain poster mengalami lonjakan peningkatan paling tinggi, yaitu dari 1,94 menjadi 4,03 (poin). Akses terhadap ribuan sampel desain di Pinterest memperluas wawasan estetika siswa dalam mengomposisikan warna, tipografi, dan tata letak grafis secara orisinal. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Asmad (2024) dan Meylia dan Rohmah (2025) yang melaporkan dampak kuat Pinterest dalam menstimulasi kreativitas desain peserta didik. Selain itu, efektivitas platform digital dalam mendampingi proses kreasi ini mirip dengan penggunaan *scaffolding* kreatif yang memungkinkan peserta didik mengalihkan fokus dari kesulitan teknis ke eksplorasi ide yang lebih personal (Maryam et al., 2026).

Secara teoretis, efektivitas Pinterest memperkuat teori media visual Pagarra dan Syawaludin (2022), yang menyatakan bahwa stimulasi visual berperan penting dalam mempercepat proses kognitif dan membangkitkan ide-ide abstrak menjadi bentuk karya nyata. Penerapan pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan platform desain digital mampu meningkatkan kualitas kreativitas siswa secara signifikan, dengan persentase ketercapaian kategori "Sangat Baik" mencapai 89,2% dalam pembuatan konten visual (Amanda et al., 2023). Dengan demikian, integrasi alat bantu digital ini tidak sekadar berfungsi sebagai pendukung teknis, tetapi juga bertindak sebagai katalisator dalam menumbuhkan literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah kreatif siswa (Amanda et al., 2023; Hamisah et al., 2026; Sugeha et al., 2025; Syurmita et al., 2024; Wulandari et al., 2025).

KESIMPULAN

Hasil penelitian pra-eksperimen ini membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi *Pinterest* sebagai sumber inspirasi visual berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks persuasi pada poster siswa sekolah menengah atas. Inti temuan mengonfirmasi bahwa paparan referensi visual digital mampu mengatasi kebingungan ide, memperkaya kosakata, serta mempermudah penyusunan argumen ajakan (*call to action*) secara kontekstual. Peningkatan kompetensi belajar ini terlihat menyeluruh pada kejelasan pesan, struktur penulisan logis, ketepatan diksi persuasif, hingga harmonisasi tata letak grafis. Integrasi media digital terbukti andal mentransformasikan proses pembelajaran konvensional menjadi aktivitas kreasi visual-verbal yang interaktif, menstimulasi daya imajinasi, dan membangkitkan keterlibatan aktif peserta didik di ruang kelas secara optimal.

Implikasi pedagogis dari kajian ini menegaskan bahwa guru Bahasa Indonesia disarankan memanfaatkan platform visual digital sebagai media suplemen instruksional guna mereduksi beban kognitif siswa dalam menemukan gagasan kreatif. Pendidik perlu melakukan



kurasi kata kunci (*keyword curation*) terarah agar eksplorasi siswa tetap relevan dengan kaidah kebahasaan. Untuk agenda riset di masa depan, peneliti selanjutnya disarankan beralih dari desain pra-eksperimen menuju *quasi-experiment* dengan menyertakan kelompok kontrol pembanding. Penyelidikan lanjutan juga sebaiknya memperluas ukuran populasi ke berbagai sekolah dengan fasilitas teknologi berbeda, serta mengintegrasikan aplikasi desain grafis pelengkap guna mengevaluasi retensi keterampilan menulis persuasif siswa secara terstruktur, komprehensif, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

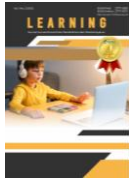
- Agustinalia, I. (2022). *Mengenal dan memahami jenis-jenis teks*. CV Graha Printama Selaras.
- Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan poster digital untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598–607. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5541>
- Ambara, A. S. (2024). Analisis pemanfaatan konten Pinterest untuk pengembangan ide visual karakter fiksi cerita Wattpad. *Jurnal Visual dan Seni Rupa*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.31004/jvsr.v5i1.1245>
- Ariwibowo, M. F., Hidayat, I. S., Andita, M. P. A., & Indra, A. M. (2024). Memanfaatkan aplikasi Pinterest sebagai referensi untuk membuat konten digital marketing. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPMN)*, 4(2), 192–196. <https://doi.org/10.35870/jpmn.v4i2.3231>
- Asmad, Z. N. R. (2024). Peningkatan kreativitas siswa melalui penggunaan sosial media Pinterest pada kelas DKV B di XI SMKN 2 Gowa. *Jurnal MediaTIK*, 7(3), 80–85. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v7i3.4544>
- Asra, A., & Sumiati, A. (2019). Hakikat belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.31004/jpd.v1i1.214>
- Balgis, D. M., Quthny, A. Y. A., & Ahnaf, F. H. (2025). Implementasi aplikasi Vistacreate dalam pembuatan visualisasi pada teks persuasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia SMAN 1 Besuk. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 34–46. <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v13e2/37/>
- Cahyani, A. (2025). *Aplikasi Pinterest sebagai media pembelajaran dalam menindaklanjuti hasil teks iklan siswa* [Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. Repositori UIN Syarif Hidayatullah. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/67890>
- Chuanchom, C., Wichamuk, P., & Imsa-ard, P. (2024). Exploring the impact of e-portfolio reflections on learning efficiency and cognitive loads among Thai undergraduate students. *World Journal of English Language*, 14(4), 350. <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n4p350>
- Fatahillah, M. T. (2020). *Keefektifan pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan media gambar berseri dan media brosur dengan model problem based learning pada kelas VIII SMP* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Semarang]. UNNES Repository. <http://lib.unnes.ac.id/44753/>



- Hamidah, N. (2023). Peningkatan keterampilan menulis teks persuasif melalui metode diskusi berbantuan media audiovisual. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 3(1), 19–22. <https://doi.org/10.51878/strategi.v3i1.1955>
- Hamisah, Sudatha, I. G. W., & Agustini, K. (2026). Implikasi pedagogis alat kreasi visual-digital terhadap kompetensi 4C dan literasi digital: Tinjauan sistematis. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15, 499–518. <https://doi.org/10.58230/27454312.3705>
- Hanan, Rizal, M. A. S., & Kholik, K. (2024). Peningkatan kreativitas menulis cerpen siswa MA Nurul Ihsan melalui penerapan AI dan metode mind mapping. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 8(2), 44–56. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v8i2.22787>
- Harini, H., Utami, P. P., Ripki, A. J. H., Khakim, N., & Napis, A. D. (2025). Peran integrasi artificial intelligence dalam pembelajaran digital: Dampaknya terhadap efektivitas kognitif dan kreativitas mahasiswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(2), 2606–2620. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2994>
- Hidayah, E. (2021). *Efektivitas media sosial Pinterest terhadap peningkatan pengetahuan mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Medan* [Skripsi sarjana, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara]. Repositori UMSU. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/4321>
- Jesmin, M., Kasman, K., & Firdaus, F. (2026). Efektifitas penggunaan media Canva dengan pembelajaran kolaboratif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas XI. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9589>
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil menulis iklan poster di SMP Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137–146. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644>
- Larasati, I. (2026). Pengaruh audiovisual berbasis YouTube terhadap keterampilan menulis teks pidato siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(4), 2611–2617. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i4.14353>
- Li, M., & Wilson, J. (2025). AI-integrated scaffolding to enhance agency and creativity in K-12 English language learners: A systematic review. *Information*, 16(7), Article 519. <https://doi.org/10.3390/info16070519>
- Marlina, L., Taufik, T., & Hasan, H. (2026). Efektivitas penggunaan media digital Canva dalam pembelajaran menulis puisi di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 197–205. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3291>
- Maryam, Q. A., Arief, A., & Ghofur, A. (2026). Peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI menggunakan media Chromebook berbasis aplikasi Canva. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 336–347. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9198>
- Meylia, N., & Rohmah, M. (2025). Pengaruh penggunaan media sosial Pinterest terhadap kreativitas mendesain busana di SMK Dharma Wanita Gresik. *Jurnal Tata Busana*, 3(4), 776–782. <https://doi.org/10.26740/jtb.v3n4.p776-782>
- Narbuko, C., & Achmadi, H. A. (2020). *Metodologi penelitian*. PT Bumi Aksara.



- Nulhakim, D. L., & Nuraeri, L. (2025). Efektivitas media Canva dalam kemampuan menulis cerpen untuk SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 2134–2144. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6616>
- Nurgiyantoro, B. (2011). Model penilaian otentik dalam pembelajaran bahasa. *Litera*, 10(2), 114–125. <https://doi.org/10.21831/ltr.v10i2.1172>
- Pagarra, H., & Syawaludin, A. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Panjaitan, Y. M., Simanjuntak, H., & Siagian, B. A. (2024). Pengaruh penggunaan media Canva template desain terhadap kemampuan teks persuasif pada siswa kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan tahun pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Darma Agung*, 32(1), 564–576. <https://doi.org/10.46930/jda.v32i1.3412>
- Prastawati, E., & Mulyono, H. (2021). Peran manajemen pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan alat peraga sederhana. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 167–186. <https://doi.org/10.23917/jmp.v9i2.1245>
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–134. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rafida, N. R., Pasani, C. F., & Basri, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-learning menggunakan Pinterest pada materi pemanasan global untuk kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Sains dan Terapan (JPST)*, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.20527/jpst.v2i1.4125>
- Rhamadhan, M. G. (2024). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Media Edukasi (JME)*, 5(4), 9–22. <https://doi.org/10.33369/jme.v5i4.3124>
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Shoffa, S. (2022). *Buku media pembelajaran*. CV Afasa Pustaka.
- Simaremare, J. A. (2023). Pengaruh penggunaan media motion graphic terhadap kemampuan menulis teks deskripsi kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan tahun pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(3), 4675–4684. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i3.14521>
- Siringo-ringo, M. B., Napitupulu, F. D., & Silitonga, H. (2025). The effect of using Pinterest media on students' ability in descriptive writing for grade X at SMAS GKPI Padang Bulan. *J-Shelves of Indragiri (JSI)*, 7(1), 132–144. <https://doi.org/10.61672/jsi.v7i1.2948>
- Song, B. K. (2020). E-portfolio implementation: Examining learners' perception of usefulness, self-directed learning process and value of learning. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(6), 68–81. <https://doi.org/10.14742/ajet.6126>
- Sudjana. (2005). *Metode statistika* (edisi ke-6). PT Tarsito Bandung.
- Sugeha, S., Tombakan, A. C., Walewangko, E. A., Wiwin, K., Kaunang, D. F., Regar, V. E., & Pulukadang, R. J. (2025). Peningkatan kompetensi visual siswa melalui desain digital Canva di SMK Negeri 2 Tondano. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3479–3488. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1067>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (edisi ke-2). Alfabeta.
- Sukma, E., Mahyuddin, N., & Suranti, S. (2021). *Modul pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia*. PT RajaGrafindo Persada.



- Suratmi. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan menulis teks persuasi dengan menggunakan media poster di MTs Negeri 4 Bantul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 8(1), 51–56. <https://doi.org/10.14421/jpm.v8i1.2154>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2020). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Syurmita, S., Anindya, R. S., & Palupi, A. (2024). Pelatihan pembuatan poster digital dengan aplikasi Canva pada siswa SD Al Fityan Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 50–55. <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2481>
- Tarigan, H. G. (2020). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa Bandung.
- Tasya, S. N. (2023). Pemanfaatan aplikasi Pinterest dalam pembuatan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(4), 88–97. <https://doi.org/10.15408/jtp.v2i4.3214>
- Uddin, B., Basam, D. D. F., & Wijayadi, E. M. L. (2024). Efektivitas pemanfaatan Pinterest terhadap kreativitas pengguna. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 7(4), 678–684. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v7i4.1245>
- Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., & Masduki, M. (2025). Integrasi teknologi Canva dalam pembelajaran: Peningkatan literasi digital melalui komik digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 426–435. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5337>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group. <https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU%20UTUH%20MEDIA%20DAN%20TEKNOLOGI%20PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf>