

## **Peningkatan Kreativitas Prosedur Membuat Poster Menggunakan Metode *Experiential Learning* Melalui Media *Canva* pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya**

**Widya Utami <sup>1,\*</sup>, Agung Pranoto <sup>2</sup>, Inna Prabandari <sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 45 Surabaya

<sup>\*</sup> Email corresponding author: [widyautami575@gmail.com](mailto:widyautami575@gmail.com)

Received: 20/04/2025

Accepted: 21/04/2025

Published: 22/04/2025

### **Abstrak**

*Experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman adalah suatu proses belajar yang terjadi melalui pengalaman langsung, bukan hanya dari teori atau ceramah di kelas. Konsep ini menekankan bahwa belajar paling efektif terjadi saat seseorang mengalami sendiri, menganalisis, dan merefleksikan pengalaman. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil penerapan metode pembelajaran *experiential learning* yang memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan membuat poster. Menerapkan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan seluruh anggota kelas berjumlah 30 peserta didik. Sampel penelitian ini dilakukan dalam dua siklus menggunakan metode konvensional pada siklus satu, kemudian metode *experiential learning* pada siklus dua. Ditemukan kesenjangan dalam hasil belajar menggunakan metode konvensional dan pembelajaran yang menerapkan metode *experiential learning* pada prosedur membuat poster melalui media *canva*. Peserta didik yang diajarkan menggunakan metode konvensional mendapatkan nilai rata-rata rendah dibandingkan peserta didik yang menerapkan metode *experiential learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *experiential learning* memiliki nilai keefektifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** *Experiential learning, membuat poster, canva, peserta didik, deskriptif kualitatif*

### **Abstract**

*Experiential learning or experience-based learning is a learning process that occurs through direct experience, not just from theory or lectures in class. This concept emphasizes that the most effective learning occurs when someone experiences, analyzes, and reflects on the experience themselves. This study aims to determine the results of the application of the experiential learning method which has a significant impact on the ability to make posters. Applying a qualitative descriptive research approach involving all class members totaling 30 students. The sample of this study was conducted in two cycles using the conventional method in cycle one, then the experiential learning method in cycle two. A gap was found in learning outcomes using conventional methods and learning that applies the experiential learning method in the procedure for making posters through the canva media. Students who were taught using conventional methods got lower average scores compared to students who applied the experiential learning method. The results of this study indicate that the experiential learning method has a value of student effectiveness in the learning process.*

**Keywords:** *Experiential learning, making posters, canva, students, qualitative descriptive*

Copyright © 2025 Journal of Education and Pedagogy.

How to cite: Widya Utami, Agung Pranoto, & Inna Prabandari. (2025). Peningkatan Kreativitas Prosedur Membuat Poster Menggunakan Metode *Experiential Learning* Melalui Media *Canva* pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya. *Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 65-72. <https://doi.org/10.62354/jep.v2i1.41>

Publisher: Rena Cipta Mandiri, Malang, Indonesia



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tahapan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan siswa, masyarakat. Pendidikan pertama kali didapatkan pada lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pelatihan dan pengajaran yang sesuai dengan prosedur pendidikan. Pendidikan juga dapat disebut sebagai usaha sadar dalam pembentukan karakter, akhlak mulia, dan pengembangan kepribadian.

Perubahan dalam proses pembelajaran dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai aspek perilaku yang baik, terutama dalam hal pengetahuan ataupun ketrampilan yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Empat aspek ketrampilan berbahasa Indonesia yang perlu dikuasai oleh peserta didik meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Ketrampilan ini sering diterapkan dalam proses pembelajaran. Pendidik mempunyai tanggung jawab untuk membimbing dan mendukung seluruh peserta didik, bukan menjadikan mereka pasif. Memperbaiki pendidikan pada semua jenjang perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kebutuhan masa depan. Hal tersebut diperlukan karena pendidikan mampu mengembangkan potensi peserta didik untuk menghadapi permasalahan dan mencari solusinya.

Adanya tuntutan capaian pembelajaran saat ini, perlu melakukan perubahan terhadap penyampaian materi. Seorang pendidik harus melakukan refleksi untuk terlaksananya pembelajaran yang efisien. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa dilakukan pendidik adalah melalui metode *Experiential learning*. Keunggulan *experiential learning* adalah pendekatan ini memungkinkan peserta didik belajar langsung dari pengalaman nyata, bukan hanya dari teori atau penjelasan pendidik. *Experiential learning* juga mendorong partisipasi aktif, refleksi diri, dan kesadaran emosional, yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan emosional siswa.

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik mempelajari berbagai teks dalam kegiatan belajar, diantaranya berupa Teks Prosedur membuat poster. Teks tersebut merupakan teks yang berisi prosedur atau tahapan yang sistematis untuk melakukan suatu aktivitas atau membuat sesuatu agar dapat tercapai dengan benar dan efisien. Teks ini adalah teks yang perlu dipahami oleh peserta didik dalam penelitian ini. Materi ini diajarkan pada kelas IX semester ganjil dikurikulum merdeka. Kompetensi yang harus dimiliki dalam teks prosedur yakni peserta didik mampu memproduksi teks prosedur melalui media *canva*. Teks harus disesuaikan dengan karakteristik dan pengalaman relevan peserta didik baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kegiatan ini peserta didik dituntut untuk membuat poster melalui media *canva* secara kreatif dan terampil dalam memilih kosakata, serta pengetahuan dan pengimplementasian pengalaman mereka yang memadai agar dapat menyampaikan ide dan gagasan dengan efektif kepada pembaca.

Terdapat permasalahan berupa rendahnya ketrampilan menulis poster dan kesulitan mengakses aplikasi digital pada siswa kelas IX. Setelah mengobservasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia, ternyata pendidik masih menggunakan metode ceramah dan tidak melibatkan kreativitas peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, sehingga berdampak pada peserta didik berupa rendahnya kreativitas menulis dan menggunakan aplikasi *canva* pada proses pembelajaran. Dalam hal ini menulis dan memilih kosakata merupakan hal yang sering dianggap sulit oleh peserta didik, kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor antaranya kurangnya percaya diri, kesulitan mengembangkan ide, kurangnya latihan, serta faktor ke tidak tepatan dalam menerapkan metode dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa kesulitan dan jenuh.

Kolb berpendapat dalam (Baharudin, 2021), pembelajaran secara *experiential learning* merupakan suatu tahap di mana wawasan diperoleh dengan cara pengalaman langsung. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis pengalaman menekankan pentingnya pengalaman sebagai sumber utama dalam proses belajar. Penerapan metode ini diyakini dapat membantu mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi peserta didik, terutama dalam menuangkan ide-ide untuk menyusun teks anekdot yang berasal dari pengalaman pribadi masing-masing. Pengalaman yang dimiliki peserta didik dengan demikian dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk prosedur membuat poster melalui media *canva*.

Penerapan metode pembelajaran yang menerapkan pengalaman untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Kegiatan tersebut mengutamakan implementasi dari pengalaman yang dimiliki peserta didik. Peserta didik diberikan kebebasan memilih sebuah topik yang akan dijadikan bahasan dalam membuat poster, sehingga membuat peserta didik lebih mudah dalam proses pembelajaran jika melibatkan dari pengalaman peserta didik sendiri. Hasil yang didapatkan juga lebih meningkat dengan penerapan metode pembelajaran *experiential learning* membuahkan hasil yang melampaui Kriteria Kompetensi Minimal (KKM) yang ditetapkan di SMP Negeri 13 Surabaya. KKM yang digunakan di sekolah tersebut yakni 75. Penerapan metode pembelajaran yang fokus pada pengalaman siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat poster melalui media *canva*. Penilaian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Surabaya. Dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui metode *experiential learning*. Hasil menunjukkan bahwa setelah penerapan pembelajaran berbasis pengalaman membuat peserta didik berkontribusi secara aktif dalam kegiatan belajar berlangsung.

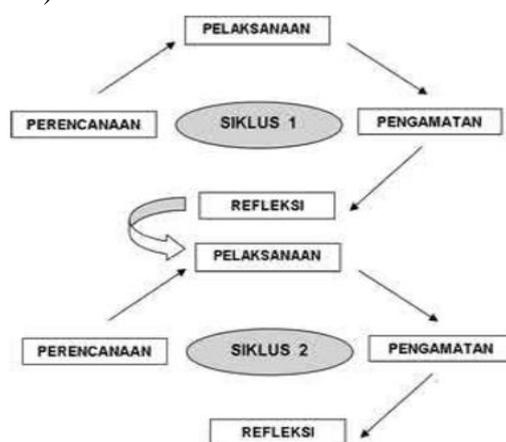
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mendeskripsikan hasil penerapan metode *experiential learning* dalam kegiatan pembelajaran khususnya prosedur membuat poster melalui media *canva* di SMP Negeri 13 Surabaya. Narasumber yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari pendidik penanggung jawab mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah agar peserta didik membuat poster dengan menerapkan metode *experiential learning*. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi, catatan, wawancara dan kuesioner. Observasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi atau data yang berhubungan dengan penerapan metode pembelajaran yang berlandaskan pengalaman dan penyusunan membuat poster. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi terkait silabus, modul ajar, dan nilai lembar kerja peserta didik. Sedangkan teknik pengumpulan data berupa kuesioner, diperlukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penerapan metode *experiential learning* yang telah dilakukan dalam pertemuan sebelumnya pada materi prosedur membuat poster.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif. Teknik pengumpulan data dan analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kualitatif, bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh peserta didik. Hasil penelitian berupa data deskriptif dalam bentuk gambar dan kata-kata dari peserta didik dan perilaku mereka yang diamati. Peneliti memilih pendekatan ini sebab permasalahan yang ada bersifat holistik, kompleks, dinamis, dan penuh makna. Dalam analisis kualitatif, data dari observasi dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi hal-hal penting dalam kegiatan pembelajaran, hasilnya akan diolah dalam bentuk poster yang menggambarkan pengalaman peserta didik. Teknik analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan presentasi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, sehingga dapat menentukan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *experiential learning*.

Teknik *Peer Review* digunakan peneliti untuk memvalidasi data, dengan meminta bantuan rekan sejawat dalam proses analisis data untuk mendapatkan masukan dan kritik yang konstruktif. Metode diskusi berbasis kritik teman sejawat merupakan pendekatan interaktif dalam proses analisis validitas data. Metode ini menggunakan interaksi dengan teman sejawat untuk menggali pemahaman lebih dan memperkaya perspektif melalui pertukaran ide serta umpan balik. Menurut Soekartawi dalam (Rosadi, 2021), metode diskusi rekan sejawat untuk menganalisis, menggali, atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu.

Penelitian yang dilaksanakan dalam studi ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ilmiah tentang kegiatan kelas menurut Kemmis & Mc Taggart dalam (Hanafiah, 2021) adalah penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan diri dan prestasi diri sendiri, berdasarkan pengalaman tetapi dilakukan dengan cara yang sistematis dan terstruktur. Penelitian tindakan kelas memiliki empat tahap utama yang perlu dilakukan, yaitu berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Menurut Rahayu (2020), Metode penelitian merujuk pada pendekatan yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, diterapkan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. PTK adalah proses menganalisis masalah pembelajaran yang ada di kelas melalui refleksi diri dan upaya penyelesaian yang dilakukan melalui tindakan terencana dalam konteks dunia nyata, serta melalui analisis dampak dari tindakan tersebut (Haris, 2023).



Gambar 1. Siklus PTK model Kemmis dan Mc Taggart

Siklus I dilakukan proses perencanaan dengan menyiapkan modul ajar dengan model *experiential learning* dan mengelompokkan peserta didik menjadi 6 kelompok yang setiap kelompoknya berisi 5 peserta didik. Setelah membentuk kelompok, peserta didik mengerjakan pretes untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait teks prosedur. Pendidik memberikan tanyangan video mengenai prosedur tahapan membuat poster melalui media *canva*. Setelah menonton video, pendidik membagikan LKPD pada setiap kelompok yang berisi tugas untuk membuat poster berdasarkan topik mereka pilih. Kemudian peserta didik mempresentasikan hasil poster mereka di depan kelas. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan pengerjaan postes.

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran, mulai dari cara peserta didik berinteraksi, kemampuan dalam membandingkan materi dengan pengalaman nyata, merefleksikan pengalaman, hingga menerapkan pengalaman mereka untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Tahap terakhir dari PTK, yaitu refleksi yang dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan mengevaluasi keefektifan metode *Experiential Learning* dalam meningkatkan kreativitas membuat poster melalui media *canva*. Hasil dari refleksi akan digunakan untuk merancang pembelajaran pada siklus berikutnya. Peningkatan keterampilan menulis akan dilakukan pada siklus II dengan memperbaiki rencana

pembelajaran dan melaksanakan siklus selanjutnya yang berfokus pada perbaikan yang dibutuhkan peserta didik dan pendidik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mencapai belajar peserta didik dalam menerapkan pembelajaran berdasarkan dari pengalaman pada proses membuat poster melalui media *canva* di kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya, (2) prosedur penerapan metode *experiential learning* dalam pembelajaran penulisan membuat poster melalui media *canva* di kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya, dan (3) tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang mengimplementasikan *experiential learning* pada peserta didik dalam materi membuat poster melalui media *canva* di kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya. Pertama, peserta didik dalam implementasi penerapan metode *experiential learning* pada kegiatan pembelajaran, khususnya dalam penulisan membuat poster melalui media *canva* di kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya, telah berhasil mencapai kategori yang baik. Langkah-langkah dalam penerapan metode *experiential learning* ketika pembelajaran membuat poster melalui media *canva* di kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya dilakukan dalam dua sesi pertemuan. Setiap sesi berlangsung selama dua jam pelajaran, dengan durasi masing-masing 80 menit.

### **Siklus I**

Pelaksanaan pembelajaran membuat poster melalui media *canva* dengan metode *experiential learning* dibagi menjadi tiga tahap antara lain pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap awal pada siklus I yaitu merencanakan rancangan. Pada fase ini, analisis dilakukan untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang harus dicapai. Rancangan untuk siklus I harus memperhatikan berbagai aspek persiapan pembelajaran, seperti bahan ajar, kegiatan pembelajaran, LKPD, dan media pembelajaran, serta rubrik penilaian. Tahap pelaksanaan pada pembelajaran siklus I dibuka dengan kegiatan pendahuluan, meliputi berdoa, menyanyikan lagu Indonesia Raya, pemberian motivasi, presensi, dan apersepsi.

Selanjutnya dalam kegiatan inti dilaksanakan dalam waktu 60 menit. Pada metode pembelajaran *experiential learning* terdapat 4 sintaks pembelajaran. Sintaks pertama adalah pengalaman konkret atau pengalaman nyata. Tahap ini pendidik menanyakan pertanyaan pemantik terkait pengalaman peserta didik dalam membaca atau mendengar teks prosedur. Pertanyaan yang diajukan yaitu “Pernahkah kalian membaca teks prosedur?”, “Apa isi teks prosedur tersebut?”. Setelah peserta didik merespon pertanyaan pemantik dari pendidik, peserta didik menyimak penguatan yang disampaikan oleh pendidik terkait pertanyaan yang sudah diajukan sebelumnya. Selanjutnya dalam kegiatan merefleksikan pengalaman berisi kegiatan pendidik mengajak peserta didik menonton video prosedur membuat poster melalui media *canva* pada *youtube*. Dalam kegiatan inti, pendidik juga mengajak peserta didik untuk memainkan permainan interaktif.

Sintaks selanjutnya kontekstualisasi yaitu menghubungkan pengalaman peserta didik dengan materi yang sudah dipelajari. Dalam kegiatan ini pendidik membagikan LKPD yang berisi tugas untuk membuat poster melalui media *canva* secara berkelompok. Peserta didik dapat mendiskusikan pengalaman yang dimiliki dan membandingkan dengan materi yang didapatkan. Setelah melakukan diskusi untuk mengerjakan tugas yang sudah diberikan, peserta didik akan menampilkan dan menyajikan hasil diskusinya di depan kelas dengan berbicara. Setiap anggota kelompok harus memaparkan hasil diskusi yang sudah dilakukan. Dalam hal ini peserta didik lebih mudah memaparkan hasil diskusinya karena mereka melakukan analisis berdasarkan hasil pengalaman. Hasil kegiatan presentasi akan dievaluasi dan dinilai oleh pendidik agar peserta didik mendapatkan saran dan evaluasi.

### **Siklus II**

Siklus II pendidik memberikan evaluasi dan refleksi terkait hasil belajar peserta didik

dari tugas membuat poster melalui media *canva*. Selanjutnya, untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus sebelumnya pendidik memberikan materi prosedur membuat poster melalui media *canva* menggunakan *power point* untuk membimbing peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka. Pendidik juga memberikan contoh penerapan pengalaman untuk menciptakan poster. Pendidik juga memberikan bimbingan dan dukungan yang berbeda pada setiap kelompok sesuai kebutuhan mereka, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya ketika mengalami kendala.

Pendidik mengulas kembali materi sebelumnya terkait struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur. Peserta didik diberikan kesempatan mencari referensi di internet. Pendidik memberikan bimbingan, saran, evaluasi, dan motivasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pendidik juga memberikan kebebasan pada peserta didik untuk mengkresikan tulisannya melalui media *canva*. Dalam pelaksanaan di kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya, pendidik menerapkan metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip yang mendasari. Pendekatan ini memungkinkan keterlibatan langsung, dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan pengalaman pribadi mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Silberman (2016: 43) yang menyatakan bahwa pembelajaran *experiential learning* menekankan pada proses pembelajaran pengetahuan serta perubahan yang dihasilkan dari pengalaman. Mardizah (2023) juga mengungkapkan bahwa penerapan metode ini dapat meningkatkan perilaku positif siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Proses kegiatan pembelajaran terkait membuat poster melalui media *canva* yang dilakukan oleh pendidik perlu mencermati langkah-langkah dalam penerapan metode *experiential learning*. Proses ini meliputi perencanaan pembelajaran yang mencakup empat tahap dalam penerapan metode tersebut serta menciptakan lingkungan yang mendukung. Menurut Baharuddin (2015:225), terdapat empat aspek penting yang harus diperhatikan dalam penerapan metode *experiential learning* pada peserta didik, yaitu: (1) aspek pengalaman konkret, (2) observasi dan refleksi, (3) konseptualisasi, dan (4) implementasi. Penelitian ini mempunyai keterbatasan yang berasal dari sifat deskriptifnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan tingkat penerapan metode pembelajaran *experiential learning* pada proses membuat poster melalui media *canva*.

Berikut pemerolehan hasil belajar materi membuat poster melalui media *canva* pada setiap kelompok pembelajaran siklus I dan siklus II:

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

<b>Siklus I</b>					
Kelompok	Nilai	Jumlah Keseluruhan	Rata-rata	Jumlah peserta didik	Kriteria nilai
1	65				
2	55				
3	60	382	63	30	Kurang
4	70				
5	64				
6	68				
<b>Siklus II</b>					
Kelompok	Nilai	Jumlah Keseluruhan	Rata-rata	Jumlah peserta didik	Kriteria nilai
1	82				
2	80				
3	86	502	83	30	Baik
4	85				
5	85				
6	84				

Tabel yang disajikan dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik kelas IX di SMP Negeri 13 Surabaya mengalami peningkatan yang signifikan pada hasil belajar membuat poster melalui media *canva* dengan penerapan metode *experiential learning*. Data yang didapatkan menunjukkan terkait hasil belajar pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berdasarkan pengalaman tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, namun berkontribusi pada peningkatan perilaku positif mereka, serta meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebab proses belajar yang didasarkan pada pengalaman pribadi. Penelitian yang dilakukan oleh Mardizah (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode *experiential learning* memiliki relevansi yang signifikan, serta dapat meningkatkan perilaku positif pada peserta didik dalam kegiatan proses belajar di kelas. Hasil yang diperoleh oleh seluruh peserta didik saat pengumpulan tugas menunjukkan nilai yang diraih berada di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Peserta didik mendapatkan nilai dengan kategori dengan nilai baik pada kelas IX di SMP Negeri 13 Surabaya. Hasil tersebut merupakan peningkatan hasil dalam kegiatan proses pembelajaran.

### **Pembahasan**

Pembelajaran *experiential learning* atau pembelajaran melalui pengalaman nyata terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik, khususnya pada materi prosedur membuat poster melalui media *canva*. Metode ini mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar dengan cara melakukan kegiatan yang relevan, seperti membuat poster berdasarkan pengalaman pribadi atau lingkungan sekitar. Dengan melibatkan emosi dan pengalaman nyata, peserta didik lebih mampu meresapi struktur dan karakteristik teks prosedur, Hal ini tidak hanya membuat mereka lebih kreatif dalam penulisan, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang konteks dan tujuan dari teks yang mereka buat.

*Experiential learning* juga mendorong kolaborasi di antara peserta didik. Saat mereka bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan dan mengembangkan ide-ide membuat poster, mereka dapat saling memberi masukan dan kritik yang konstruktif. Proses ini tidak hanya memperkaya perspektif peserta didik, tetapi juga membangun keterampilan komunikasi dan kerjasama. Dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan dinamis, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk menulis, sehingga hasil karya mereka pun menjadi lebih variatif dan menarik. Dengan demikian, pembelajaran berbasis pengalaman dapat dianggap sebagai pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan membuat poster di kalangan peserta didik.

Pendapat Hidayat mengatakan bahwa hasil pengamatan menunjukkan adanya masalah dalam kemampuan menulis peserta didik, yang disebabkan oleh kesulitan dalam memilih kata, menyusun kalimat, serta kurangnya kepercayaan diri (2023:28). Hal ini menyoroti perlu adanya solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi peserta didik dalam keterampilan menulis. Strategi yang bisa diterapkan adalah pembelajaran berbasis pengalaman, peserta didik diberikan kesempatan untuk berlatih menulis dalam konteks yang nyata. Dengan cara ini, mereka dapat lebih memahami elemen-elemen penting dalam penulisan yang efektif, sehingga secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan menulis mereka. Selain itu, penerapan diskusi kelompok dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses menulis. Menurut Sunarto, dkk dalam Rohmawati (152: 2024), penggunaan metode pembelajaran kooperatif seperti diskusi kelompok dapat berkontribusi pada peningkatan pencapaian peserta didik. Dengan berkolaborasi dalam kelompok, peserta didik memiliki kesempatan untuk saling bertukar ide dan memberikan umpan balik yang konstruktif, sebab sangat berguna untuk pengembangan keterampilan menulis mereka.

Suasana belajar yang interaktif ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam menulis, tetapi juga membantu mereka dalam memperbaiki keterampilan

pemilihan kata dan penyusunan kalimat. Ketika peserta didik merasa lebih nyaman untuk berbagi tulisan dan menerima masukan, mereka dapat lebih mudah mengatasi hambatan dalam menulis. Secara keseluruhan, kombinasi antara pembelajaran berbasis pengalaman dan diskusi kelompok dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterampilan membuat poster peserta didik.

Pada penelitian ini, kemampuan membuat poster melalui media *canva* pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya terjadi peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Berikut ini merupakan perbandingan hasil belajar analisis teks deskripsi dalam sajian visual masing-masing kelompok :

Tabel 2. Perbandingan nilai keterampilan membuat poster setiap siklus

Nama kelompok	Siklus I	Siklus II	Persentase peningkatan (%)
1	65	82	26
2	55	80	45
3	60	86	43
4	70	85	21
5	64	85	33
6	68	84	24

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan siklus I pemerolehan nilai hasil belajar keterampilan membuat poster melalui media *canva*, presentase peningkatan kemampuan menulis menggunakan metode *experiential learning* dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 68 dengan rata-rata peningkatan 24%. Pada siklus II, nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 86 dengan rata-rata peningkatan 32%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas IX pada siklus II lebih baik dibandingkan pada hasil belajar siklus I. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *experiential learning* terbukti efektif dalam temuan ini, disarankan agar pendidik tidak ragu menerapkan metode ini, peserta didik didorong untuk memanfaatkan pengalaman mereka, dan peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode ini sebagai alternatif untuk mengatasi hambatan dalam penerapan *experiential learning* dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin, D., Wahyuni, E. N. (2021). *Teori Belajar Pembelajaran*. AR- Ruzz Media.
- Haris, I. (2023). Pengenalan teknis penggunaan software turnitin dan mendeley dekstop untuk meningkatkan kualitas karya ilmiah mahasiswa baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i2.187>.
- Hidaya, K. N., Hasanudin, C., & Sutrimah, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Komik Digital. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 3(1), 37-45. <http://dx.doi.org/10.30734/jr.v3i1.4264>.
- Keraf, G. (1991). *Argumentasi dan narasi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program linier (teori dan aplikasi)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Rosadi, R. (2021). Implementasi Metode Diskusi Teman Sejawat untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.61227/arji.v3i1.35>.