



Article History:

Submitted:
28-05-2025
Accepted:
22-06-2025
Published:
24-06-2025

IMPLEMENTASI APLIKASI *VISTACREATE* DALAM PEMBUATAN VISUALISASI PADA TEKS PERSUASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SMAN 1 BESUK

Dewi Malikal Balgis¹, Abu Yazid Adnan Quthny² & Fatih Holis Ahnaf³

1 Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

2 Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

3 Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Jl. Raya Panglima Sudirman No.360, Semampir, Kec. Kraksaan, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur 67282

Email: dewybalgis46@gmail.com a.yazid.aq@gmail.com
fatihholis9090@gmail.com

URL:

DOI:

Abstract

This research is motivated by the need for innovative learning media in learning Indonesian, especially persuasive text material which tends to be considered monotonous by students. This study aims to describe the implementation of the VistaCreate application in helping visualize persuasive texts for grade XI students of SMAN 1 Besuk. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of learning observations during four meetings, interviews with teachers and students, and documentation of work results and learning activities. Researchers play a direct role in the learning process as the main instrument. The results of the study showed that VistaCreate was able to improve students' understanding of the structure of persuasive texts, encourage visual creativity, and strengthen digital literacy and communication skills. Despite technical constraints such as limited devices and internet networks, students still showed enthusiasm and active involvement. Thus, VistaCreate has proven to be an effective, contextual, and appropriate learning media for integrating technology and 21st century skills in learning Indonesian.

Keyword: *VistaCreate, persuasive text, learning media, Indonesian*

Abstrak



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and STKIP PGRI Jombang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks persuasi yang cenderung dianggap monoton oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi *VistaCreate* dalam membantu visualisasi teks persuasi pada siswa kelas XI SMAN 1 Besuk. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi pembelajaran selama empat pertemuan, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil karya dan aktivitas belajar. Peneliti berperan langsung dalam proses pembelajaran sebagai instrumen utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *VistaCreate* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur teks persuasi, mendorong kreativitas visual, serta memperkuat keterampilan literasi digital dan komunikasi. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, siswa tetap menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif. *VistaCreate* terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan sesuai untuk mengintegrasikan teknologi serta keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: *VistaCreate*, teks persuasi, media pembelajaran, Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Teknologi di abad 21 berkembang dengan sangat cepat. Masyarakat dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan nyata. Tentunya, kemajuan teknologi hadir di banyak bidang. Di dunia pendidikan, teknologi digunakan untuk mempersiapkan sumber daya manusia agar memiliki kualitas dan kompetensi yang lebih baik (Setiawan & Fitria, 2021). Oleh karena itu, perkembangan teknologi dalam pendidikan dimulai dari hal-hal dasar seperti proses pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk menyiapkan peserta didik yang mempunyai kemampuan dan kepribadian yang baik, cerdas dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan nanti setelah terjun ke masyarakat (Ramadhani,2024). Pendidikan merupakan salah satu syarat untuk mencapai hal itu, di era globalisasi seperti sekarang teknologi juga harus dilibatkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntunan kurikulum merdeka, di mana skill dan teknologi harus dikombinasikan untuk menciptakan pemahaman dan pengalaman belajar. Berdasarkan hal ini pendidik dituntut untuk bisa meleak teknologi dan dapat berdaptasi dengan perkembangan zaman (Fussalam,2018).

Secara umum teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang barang yang diperlukan, teknologi dirancang untuk mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. teknologi juga harus diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam melakukan

pembelajaran didalam kelas. ada beberapa teknologi yang bisa diikut sertakan di dalam kelas salah satunya yaitu digital video, media berbasis teknologi ini bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk menunjang pembelajaran agar lebih mudah dan efisien. Selain itu, penggunaan media juga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, seharusnya guru menggunakan media dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan partisipasi dan perhatian siswa selama proses tersebut (Daryanto,2016).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai semua bentuk yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, tindakan, dan motivasi siswa (Ani Daniyati 2023). Tujuannya adalah untuk mendukung proses belajar yang memiliki sasaran tertentu dan agar situasi pembelajaran tetap terjamin. Proses pembelajaran yang terjamin diharapkan dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa (Wati, E 2019).

Perkembangan media pembelajaran hanya dianggap sebagai alat bantu bagi guru dalam proses mengajar. Media tidak dipandang sebagai elemen yang penting yang selalu digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Namun, saat ini, para guru semakin menyadari pentingnya media yang dapat mendukung proses belajar. Apalagi dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat, pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media yang lebih beragam (Sapriyah. 2019). Oleh sebab itu, guru sebagai fasilitator merupakan objek yang memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran di kelas, lebih-lebih pada mata pelajaran bahasa indonesia yang kerap dengan kegiatan membaca untuk memahami materi yang ada (Haryas,2023).

Penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran adalah hal penting yang harus diperhatikan oleh para pendidik. Media pembelajaran memiliki peran utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memberi perhatian pada teknologi karena teknologi mendukung penggunaan berbagai jenis media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam, suasana belajar yang efektif dan nyaman akan tercipta. Selain itu, materi pelajaran juga dapat disampaikan dengan baik (Iskandar,2019). Peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar yang ditampilkan sehingga guru dengan mudah menjelaskan materi.

Media pembelajaran saat ini yang merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi adalah aplikasi *VistaCreate*. Aplikasi *VistaCreate* adalah platform desain online yang menawarkan berbagai macam desain seperti infografik, poster, video, grafik, bagan, brosur, logo, presentasi, sampul buku, dan lainnya, serta dapat terhubung dengan media sosial yang ada. *Vista Create* sangat membantu dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan template yang tersedia. Aplikasi *VistaCreate* merupakan aplikasi yang menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Aplikasi ini dapat digunakan dalam pembuatan media pada materi yang akan disampaikan. Salah satu materi Bahasa Indonesia kelas XI ialah teks persuasi.

Alasan Pemilihan *VistaCreate* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia karena menyediakan beragam template visual yang mudah digunakan dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam merancang serta memahami teks persuasi secara kreatif dan interaktif. Desain antarmuka yang sederhana memungkinkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan teknologi dapat mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara optimal. Selain itu, penerapan media visual melalui *VistaCreate* diyakini mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa, sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang menggabungkan elemen teks dan gambar untuk memperkuat retensi dan pemahaman materi. Dengan demikian, *VistaCreate* dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital saat ini.

Peneliti tertarik pada judul ini karena melihat kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering dianggap monoton oleh siswa. Peneliti juga tertarik untuk meneliti aplikasi *VistaCreate* sebagai media pembelajaran karena hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas potensi dan efektivitas aplikasi ini dalam mendukung proses belajar-mengajar. Hal ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mengeksplorasi aspek-aspek inovatif dari aplikasi tersebut, termasuk fitur-fitur kreatifnya yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran interaktif. Penggunaan aplikasi seperti *VistaCreate* diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara teknologi dan pendidikan, serta memberikan cara baru dalam memahami teks persuasi melalui visualisasi menarik dan mudah dipahami.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu jenis penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata dari hasil pengamatan peneliti terhadap objek yang diteliti (Wijayati, 2024). Tujuannya adalah untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana media *VistaCreate* digunakan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran teks persuasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Fokus utamanya terletak pada pemahaman proses, pengalaman, dan makna yang muncul selama kegiatan pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 1 Besuk. Pendekatan ini dianggap tepat karena bisa menggambarkan dinamika pembelajaran secara menyeluruh tanpa mengubah atau memanipulasi variabel, dan lebih menekankan pada makna serta pengalaman siswa dalam proses belajar (Prasetya, 2025). Dalam hal ini, peneliti berperan langsung sebagai instrumen utama (human instrument) yang mengamati, memfasilitasi, dan berinteraksi dengan siswa untuk mendapatkan data yang utuh dan sesuai konteks. Jenis data yang dikumpulkan bersifat kualitatif berupa kata-kata, narasi, dan observasi terhadap aktivitas belajar mengajar

Dalam penelitian ini, sumber datanya adalah siswa kelas XI dan guru Bahasa Indonesia yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan *VistaCreate*. Data dikumpulkan dengan tiga cara utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk melihat aktivitas siswa dan guru, wawancara dilakukan dengan keduanya untuk menggali pendapat serta pengalaman mereka, sementara dokumentasi berupa foto, karya siswa, dan dokumen pembelajaran digunakan sebagai pelengkap dan penguat temuan di lapangan (Dini, 2025). Peneliti juga melakukan pengamatan secara mendalam dan memperpanjang waktu penelitian untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar akurat, serta menggunakan teknik dan sumber yang beragam demi menjaga validitas hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diselenggarakan di SMA Negeri 1 Besuk sebanyak 4 kali pertemuan di mulai pada tanggal 18 maret, 25 Maret, serta 21 April dan 12 Mei 2025. Sebelum penerapan aplikasi *VistaCreate* dalam pembelajaran teks persuasi, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI A SMAN 1 Besuk masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas tertulis. Guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan papan tulis, kemudian meminta siswa untuk mencatat serta menyusun teks persuasi secara manual. Kegiatan pembelajaran ini belum melibatkan penggunaan media visual

maupun interaktif, sehingga partisipasi siswa cenderung rendah dan antusiasme mereka terhadap pelajaran juga kurang optimal.

Fokus penelitian diarahkan pada siswa kelas XI A yang berjumlah 29 orang. Kelas ini dipilih karena dinilai paling sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu untuk mengkaji bagaimana penggunaan aplikasi *VistaCreate* dapat membantu dalam menyajikan visualisasi teks persuasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa kelas XI A. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui pandangan mereka mengenai penggunaan aplikasi *VistaCreate* dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kendala dalam memahami struktur teks persuasi, terutama dalam merumuskan kalimat ajakan yang tepat serta menyampaikan alasan secara logis dan meyakinkan. Guru juga mengungkapkan bahwa tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah, khususnya ketika proses belajar tidak didukung oleh media yang menarik dan variatif. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi *VistaCreate* dipandang sebagai solusi yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa media visual yang dibuat melalui *VistaCreate* mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi teks persuasi. Namun, selama pelaksanaan pembelajaran, muncul beberapa kendala, terutama terkait keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Beberapa hambatan yang ditemui antara lain jaringan internet yang kurang stabil dan minimnya perangkat pendukung seperti proyektor atau layar presentasi di sejumlah ruang kelas. Meski begitu, kendala tersebut tidak terlalu mengganggu jalannya pembelajaran, karena siswa tetap bisa menggunakan aplikasi melalui perangkat pribadi dengan memanfaatkan koneksi internet mereka sendiri. Keterbatasan dalam aspek teknologi tidak mengurangi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, siswa tetap menunjukkan keaktifan dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana belajar (Maesaroh, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan belajar. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, terlihat adanya perbedaan yang cukup jelas, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi sementara siswa cenderung pasif. Selain itu, terbatasnya inovasi dan kreativitas dari pendidik

dalam menyampaikan materi juga dapat menghambat terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan efektif (Ahnaf,2012).

Implementasi Aplikasi VistaCreate dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penerapan aplikasi *VistaCreate* dalam pembelajaran dilakukan secara bertahap sesuai dengan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMAN 1 Besuk. Pada kegiatan awal, peneliti memperkenalkan aplikasi ini kepada siswa, menjelaskan tujuan penggunaannya, serta menampilkan contoh desain visual yang berkaitan dengan materi teks persuasi. Selain itu, siswa juga mendapat penjelasan dasar tentang cara menggunakan aplikasi, mulai dari cara login, memilih template, hingga mengedit berbagai elemen visual seperti teks dan gambar.

Pada pertemuan pertama, peneliti meminta siswa untuk membentuk kelompok 3-4 orang, pembelajaran dimulai dengan penjelasan dasar tentang teks persuasi. Peneliti menyampaikan hal-hal penting seperti tujuan, struktur, dan ciri khas teks ini, termasuk penggunaan kalimat ajakan dan alasan yang logis. Setelah itu, siswa dikenalkan dengan aplikasi *VistaCreate* yang akan dipakai untuk membuat poster digital bertema ajakan "*Mencintai Produk Lokal*". Peneliti kemudian memperagakan secara langsung cara menggunakan aplikasi tersebut, mulai dari memilih template, menambahkan teks, mengatur warna, hingga menyesuaikan elemen visual lainnya. Beberapa siswa yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi desain seperti Canva bisa mengikuti dengan cepat, sementara yang masih baru butuh bimbingan lebih lanjut selama proses berjalan.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran masuk ke tahap awal pembuatan karya. Siswa mulai menyusun konsep poster yang berisi unsur-unsur teks persuasi, seperti kalimat ajakan, alasan pendukung, dan visualisasi dari pesan yang ingin disampaikan. Tema yang dipilih berfokus pada ajakan untuk mencintai dan menggunakan produk lokal, yang mereka tuangkan melalui teks singkat dan gambar-gambar seperti sayur, dan buah. Selama proses ini, peneliti membimbing siswa, terutama dalam hal isi pesan, pemilihan kata, dan kesesuaian antara tulisan dengan elemen visual yang digunakan. Dalam praktiknya, siswa mulai menunjukkan kreativitas mereka dalam menyusun pesan dan dikemas dengan tampilan visual yang menarik serta mudah dipahami.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan difokuskan pada proses revisi dan penyempurnaan desain poster yang telah dibuat siswa. Siswa diminta untuk meninjau kembali hasil karyanya dengan memperhatikan masukan dari peneliti. Peneliti membimbing siswa untuk menyusun kalimat ajakan yang lebih kuat,

memperjelas informasi pendukung, dan menyempurnakan tampilan visual agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami. Selama kegiatan berlangsung, tampak bahwa pemahaman siswa terhadap struktur dan ciri khas teks persuasi semakin meningkat, begitu pula kemampuan mereka dalam menyampaikan ide secara visual.

Pada pertemuan keempat, kegiatan difokuskan pada sesi presentasi hasil poster yang telah dibuat oleh siswa. Masing-masing siswa diminta untuk menjelaskan isi poster mereka, termasuk tujuan dari pesan persuasif, alasan pemilihan elemen visual, serta makna di balik gambar yang digunakan. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk melihat sejauh mana siswa memahami struktur teks persuasi, sekaligus melatih kemampuan mereka berbicara di depan umum. Berdasarkan pengamatan, sebagian besar siswa mampu memaparkan hasil karyanya dengan baik dan menunjukkan peningkatan dalam hal keterampilan komunikasi. Peneliti memberikan tanggapan secara langsung dan melakukan penilaian yang mencakup isi pesan, penggunaan bahasa, visualisasi, dan cara penyampaian saat presentasi. Berikut ini beberapa contoh hasil karya yang telah dibuat oleh siswa.



Gambar 1.1 Hasil Poster Siswa Kelas XI SMAN 1 Besuk

Setelah mengikuti pembelajaran teks persuasi dengan bantuan aplikasi *VistaCreate*, siswa kelas XI A SMAN 1 Besuk berhasil membuat berbagai poster digital bertema ajakan untuk mencintai produk lokal. Karya-karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa siswa telah memahami struktur dan tujuan dari teks persuasi, sekaligus mampu menyampaikan pesan melalui visual yang menarik dan mudah dipahami. Setiap poster memuat unsur penting dalam teks persuasi,

seperti kalimat ajakan, alasan yang mendukung, serta elemen visual yang memperkuat isi pesan.



Gambar 1.2 Dokumentasi siswa kelas XI SMAN 1 Besuk menunjukkan hasil poster menggunakan aplikasi *VistaCreate*

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan bantuan aplikasi *VistaCreate* berjalan dengan baik dan memberi dampak positif terhadap pemahaman siswa tentang teks persuasi. Siswa terlihat mengalami peningkatan dalam memahami materi, mampu berkreasi dalam mendesain, dan bisa menyampaikan pesan ajakan. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung penguatan literasi digital karena siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan aplikasi desain. Keterampilan penting abad ke-21 seperti berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama pun ikut terasah selama proses pembelajaran. Meski ada beberapa kendala teknis, seperti akses internet yang terbatas dan kurangnya fasilitas seperti proyektor atau jaringan Wi-Fi yang stabil, hal ini tidak menghambat proses belajar secara keseluruhan. Siswa tetap bisa menyelesaikan tugas dengan menggunakan perangkat pribadi dan koneksi internet masing-masing.

Penggunaan *VistaCreate* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, yang sebelumnya sering dianggap membosankan. Dengan adanya media pembelajaran berbasis proyek, siswa menjadi lebih tertarik dan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2016) yang menyebutkan bahwa media visual mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar. Hal ini juga memperkuat temuan (Hadana, 2023) yang menyatakan bahwa media desain digital dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pendekatan yang menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMAN 1 Besuk, diperoleh pernyataan bahwa :

“Saya sangat merekomendasikan aplikasi VistaCreate ini untuk pembelajaran Bahasa Indonesia ke depannya karena aplikasi ini tidak hanya mudah digunakan, tapi juga bisa meningkatkan kreativitas siswa. Seperti di era digital sekarang, pemanfaatan teknologi seperti ini sangat membantu agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Nanti saya juga coba pakai untuk di materi yang lain.” (wawancara 21 april 2025)

Penggunaan *VistaCreate* tidak hanya menambah variasi dalam metode mengajar guru, tetapi juga memberikan cara baru bagi siswa untuk memahami teks persuasi secara lebih nyata dan sesuai konteks. Oleh karena itu, pendekatan ini layak dijadikan salah satu pilihan pembelajaran inovatif dalam Bahasa Indonesia, terutama dalam menggabungkan teknologi dan keterampilan abad 21 ke dalam proses belajar di kelas. Poster-poster yang dibuat oleh siswa menunjukkan bahwa mereka telah memahami dengan baik struktur dan tujuan dari teks persuasi. Dalam karya mereka, terlihat penggunaan kombinasi warna yang mencolok, ikon-ikon yang menggambarkan pangan lokal, serta susunan elemen visual yang rapi dan terstruktur untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Hasil desain tersebut mencerminkan kemampuan siswa dalam menyusun pesan ajakan yang kuat lewat media visual yang menarik dan mudah dipahami.

Pengaruh VistaCreate Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Media Visual

Penggunaan aplikasi *VistaCreate* ternyata membawa dampak positif terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran teks persuasi. Selama proses belajar, khususnya pada pertemuan kedua hingga keempat, siswa terlihat antusias dalam mengeksplorasi fitur-fitur yang ada di *VistaCreate*. Siswa bebas memilih template yang cocok, menyesuaikan warna, memilih ikon, dan menyusun kalimat ajakan dengan gaya yang beragam dan menarik. Kreativitas siswa tampak dalam kemampuan mereka merangkai kata ajakan yang unik serta mencocokkan elemen visual untuk memperkuat isi pesan. Contohnya, dalam poster bertema *“Mencintai Produk Lokal”* beberapa siswa yang menggunakan gambar buah dan sayur dengan warna cerah serta tipografi yang jelas dan mudah dibaca untuk menyampaikan pesan mereka. Bahkan, beberapa siswa memodifikasi tampilan desain secara mandiri agar hasilnya terlihat lebih menarik dan estetik.

Menariknya, pada pertemuan ketiga ketika dilakukan revisi, siswa menunjukkan kesediaan untuk memperbaiki desain mereka berdasarkan saran dari peneliti. Mereka tidak hanya memperbaiki pemilihan kata dan struktur bahasa, tetapi juga memperbaiki tampilan visual sesuai masukan. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mereka berkembang, tidak hanya saat membuat karya awal, tetapi juga dalam proses menyempurnakan hasil kerja mereka.

Kemudian, kegiatan pada pertemuan keempat, siswa mempresentasikan poster yang telah mereka buat. Dalam presentasi tersebut, siswa menjelaskan pesan yang ingin disampaikan, alasan memilih desain tertentu, dan makna dari simbol-simbol visual yang digunakan. Dari sini terlihat bahwa siswa tidak sekadar mendesain poster, tetapi juga mampu menyampaikan gagasan secara lisan dengan runtut dan logis sebuah kemampuan yang mencerminkan kreativitas sekaligus keterampilan komunikasi. *VistaCreate* terbukti mampu mendorong kreativitas siswa, baik dalam hal desain visual maupun dalam menyusun isi teks persuasi. Tingginya antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar juga menjadi bukti bahwa media ini cocok digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan mampu memancing daya cipta siswa.

Respon Siswa Terhadap Penggunaan VistaCreate

Berdasarkan hasil observasi Selama pembelajaran teks persuasi dengan menggunakan *VistaCreate*, peneliti melihat respon siswa sangat positif. Saat aplikasi dikenalkan, mereka langsung menunjukkan antusiasme. Beberapa siswa mulai bertanya dan menghubungkan pengalaman digital mereka sebelumnya dengan kegiatan di kelas. Salah satu siswa bertanya, "*Kak, berarti ini sama seperti Canva gitu ya?*" Pertanyaan seperti ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya tertarik, tapi juga mulai mengaitkan materi pelajaran dengan dunia digital yang sudah mereka kenal.

Saat sesi praktik berlangsung, siswa tampak aktif mengeksplorasi berbagai fitur yang ada di aplikasi *VistaCreate* untuk membuat poster teks persuasi. Mereka terlihat sangat bersemangat mencoba berbagai template dan ikon, lalu menyesuaikan desainnya dengan pesan yang ingin disampaikan. Kegiatan ini bukan hanya melatih keterampilan desain, tapi juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap struktur teks persuasi. Ketika guru meminta mereka menjelaskan isi poster yang dibuat, banyak siswa bisa mengenali bagian-bagian penting, seperti pernyataan ajakan, alasan logis, dan penutup yang memperkuat pesan. Salah satu siswa menyatakan, "*Awalnya aku bingung teks persuasi itu kayak gimana kak, tapi waktu buat posternya, jadi*

ngerti.” Hasil karya yang mereka buat menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mampu mengkomunikasikannya melalui media visual yang menarik.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi VistaCreate dalam pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas XI SMAN 1 Besuk. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama empat kali pertemuan, ditemukan bahwa penggunaan VistaCreate mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur teks persuasi, seperti kalimat ajakan dan alasan logis, serta mendorong kreativitas dalam mendesain media visual yang komunikatif. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton. Selain itu, kemampuan literasi digital dan komunikasi siswa juga berkembang melalui aktivitas mendesain dan mempresentasikan poster teks persuasi. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet tidak menjadi hambatan berarti karena siswa tetap dapat menyelesaikan tugas dengan memanfaatkan perangkat pribadi dan kreativitas masing-masing. Dengan hal ini aplikasi VistaCreate terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga mengintegrasikan teknologi serta keterampilan abad ke-21 ke dalam proses belajar secara kontekstual dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Arifudin, O., Mayasari, A., & Ulfah, U. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*.
- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Utami, S. M., & Syahputri, D. D. (2021). Efektivitas Media Animasi Audio Visual dalam Kuliah Daring Keterampilan Membaca. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*.
- Daryanto. *Media pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media, 2016, 6.
- Dini, P. P. (2025). Manajemen Kurikulum Pendidikan Inklusi. *Repository Raden Intan*.

- Fussalam, Y.E, Implementasi kurikulum (K13) SMP Negeri 2 Sarolangun, *Jurnal Muara Pendidikan* 3 (2018).
- Hadana, H. S., Purwo, A., Utomo, Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jupendis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*
- Hasna Wijayati, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2024).
- Hasna Wijayati, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2024).
- Haryas Harja Susetya, H., Genggong Jl Raya Panglima Sudirman No, H., Kraksaan, K., Probolinggo, K., & Timur, J. (2023). *Asmaraloka: Jurnal Bidang pendidikan, Linguistik, dan Sastra Indonesia IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS ICE BREAKING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMA KELAS XI. 1(2)*, 2023.
- Iskandar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII. 2 di MTs Negeri Pinrang". Tesis M, Ag., Institut Agama Islam Negeri, Parepare, 2019.
- Maesaroh, F. (2023). Penggunaan Media VistaCreate dalam Pembelajaran Menulis Iklan. *Skripsi PBSI*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2018). *Qualitative data analysis: Amethods sourcebook*. SAGE Publications.
- Prasetya, A. L., & Al Atok, A. R. (2025). Pendekatan Teaching at the Right Level melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2019, 470–477.
- Setiawan, B., & Fitria, T. N. (2021). Inovasi teknologi dalam pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1460–1470.
- Wati, E. R *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2016, 3.