

## ABSTRAK

**Nurwahidah, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Magic Pada Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Barombong.** Dibimbing oleh Munirah dan Haslinda

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva *Magic* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong. Proses pengembangan media mengikuti model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), dimulai dengan analisis kebutuhan siswa dan guru yang menunjukkan kecenderungan siswa terhadap media pembelajaran yang visual dan interaktif. Media ini dirancang untuk menyajikan materi menulis cerpen dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan metode analisis kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi angket validasi media, observasi kepraktisan, serta tes keterampilan menulis cerpen sebelum (*pretest*) dan sesudah penggunaan media (*posttest*). Prototipe media ini dirancang dengan fitur unggulan seperti template alur cerita, ilustrasi karakter, dan panduan langkah demi langkah yang interaktif dan visual. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi pada aspek materi dan media. Uji kepraktisan menunjukkan skor meningkat dari 0,73 (praktis) menjadi 0,97 (sangat praktis). Hasil uji keefektifan memperlihatkan peningkatan signifikan skor keterampilan menulis cerpen, dengan nilai *pretest* rata-rata 65 dan *posttest* meningkat menjadi 90-98. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva *Magic* dengan fitur *Magic Write* berbasis AI efektif dan praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen secara kreatif, sistematis, dan bermakna bagi siswa.

**Kata kunci:** Media pembelajaran interaktif, Canva *Magic*, Keterampilan Menulis Cerpen

## ABSTRACT

**Nurwahidah, 2025. Development of Interactive Learning Media Canva Magic Application on Short Story Writing Skills of Grade IX Students of SMP Negeri 2 Barombong. Supervised by Munirah and Haslinda**

This study aimed to develop interactive learning media based on the Canva Magic application to improve the short story writing skills of grade IX students of SMP Negeri 2 Barombong. The media development process followed the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), starting with the analysis of student and teacher needed that show students' tendencies towards visual and interactive learning media. This media was designed to present short story writing material in an interesting and easy-to-understand way. The research method used in this study was research and development (R&D) with a descriptive quantitative analysis method. Data collection techniques included media validation questionnaires, practicality observations, and short story writing skills tests before (pretest) and after using the media (posttest). This media prototype was designed with superior features such as storyline templates, character illustrations, and interactive and visual step-by-step guides. The results of expert validation showed a very high level of validity in the material and media aspects. The practicality test showed an increase in scores from 0.73 (practical) to 0.97 (very practical). The results of the effectiveness test showed a significant increase in short story writing skill scores, with an average pretest score of 65 and a posttest increase to 90-98. So, it can be concluded that the Canva Magic learning media with the AI-based Magic Write feature is effective and practical to use to improve short story writing skills creatively, systematically, and meaningfully for students.

**Keywords:** *Interactive learning media, Canva Magic, Short Story Writing Skills.*



Translated & Certified by  
Language Institute of Unismuh Makassar  
Date : 28 May 2025 | doc : Abstract  
Authorized by