

TESIS

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
APLIKASI CANVA MAGIC PADA KETERAMPILAN MENULIS
CERPEN SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 BAROMBONG**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA CANVA
MAGIC APPLICATION ON SHORT STORY WRITING SKILLS
OF GRADA IX STUDENTS OF SMP NEGERI 2 BAROMBONG***



NIM 105041101923

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
APLIKASI CANVA *MAGIC* PADA KETERAMPILAN MENULIS
CERPEN SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 BAROMBONG**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister

Program Studi

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disusun dan diajukan oleh:

NURWAHIDAH

Nomor Induk Mahasiswa: 105041101923

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2025

TESIS

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
APLIKASI CANVA MAGIC PADA KETERAMPILAN MENULIS
CERPEN SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 BAROMBONG

Yang Disusun dan Diajukan oleh:

NURWAHIDAH

Nomor Induk Mahasiswa: 105041101923

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada Tanggal 31 Mei 2025

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Dra. Munirah, M. Pd.

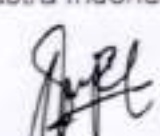

Dr. Haslipda, M. Pd.

Mengetahui,

Direktur
Program Pascasarjana
Unismuh Makassar


Prof. Dr. H. Irwan Akib, M. Pd.
NBM. 613 949

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia


Prof. Dr. Dra. Munirah, M. Pd.
NBM. 951 576

HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi
Canva Magic pada Keterampilan Menulis Cerpen
Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Barombong

Nama Mahasiswa : **NURWAHIDAH**

NIM : 105041101923

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diuji dan dipertahankan di depan Panitia Ujian Tutup Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar pada Tanggal 31 Mei 2025, dinyatakan telah dapat diterima dan memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Makassar, Mei 2025

Tim Penguji

Dr. H. Baharullah, M.Pd.
(Pimpinan/Penguji)

Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd.
(Pembimbing 1/Penguji)

Dr. Haslinda, M.Pd.
(Pembimbing II/Penguji)

Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd.
(Penguji)

Dr. Andi Adam, S.Pd, M.Pd.
(Penguji)

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

Berjuang bukan soal kuat, tapi soal semangat pantang menyerah. Selalu libatkan Allah dalam setiap proses perjuanganmu, sabar dalam ujian, ikhlas dalam tujuan maka segala yang sulit akan menjadi mudah, segala yang mustahil akan menjadi nyata semua karena campur tangan dan kuasa-Nya.

"Janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir."

(QS. Yusuf: 87)

Persembahan:

Karya ini kupersembahkan untuk suamiku terkasih, kedua orang tuaku tercinta, dan kedua buah hatiku tersayang atas doa yang dilangitkan, nasihat, kasih sayang, dan dukungan baik moral maupun yang tidak terbatas. Selain itu, sahabat, teman seperjuangan, dan keluarga besar yang selalu mendukung dan memotivasi peneliti sehingga mampu mewujudkan harapan dan impian.

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NURWAHIDAH**

NIM : 105041101923

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 31 Mei 2025

Yang Menyatakan,




Nurwahidah
NIM 105041101923

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.

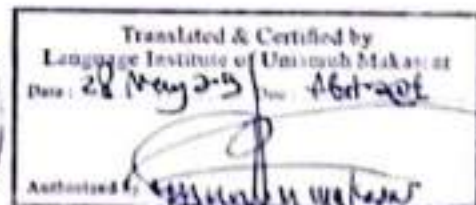
Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, Canva *Magic*, Keterampilan Menulis Cerpen

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.*



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Robbil Alamin, segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa ta'ala*, yang telah melimpahkan rahmat dan kehendak-Nya sehingga manusia bisa berada di muka bumi ini. Lantunan Zikir lewat kata yang indah terucap sebagai ungkapan rasa syukur penulis selaku hamba dalam balutan kerendahan hati dan jiwa yang tulus kepada Sang Khaliq, yang menciptakan manusia dari segumpal darah, yang Maha Pemurah, mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya dengan perantaraan kalam. Tiada upaya, tiada kekuatan, dan tiada kuasa tanpa kehendak-Nya. Semoga nikmat sang pencipta selalu dilimpahkan kepada hamba-Nya yang senantiasa berbuat baik dan bermanfaat.

Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, utusan Allah yaitu Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* sebagai Nabi akhir zaman yang di utus dimuka bumi oleh Allah *Subhanahu Wa ta'ala* sebagai penyempurna akhlak manusia. Nabi yang telah membawa misi risalah Islam sehingga penulis dapat membedakan antara yang haq dan yang bathil. Sehingga kejahiliaan tidak dirasakan oleh umat manusia di zaman yang serba moderen ini.

Tulisan ini disusun untuk memenuhi persyaratan penelitian pada Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. Melalui tulisan ini, peneliti

mengucapkan terimakasih kepada Suami tercinta, Abdul Naim, S.Pd. atas cinta, motivasi dan dukungan yang tidak pernah surut, kedua buah hatiku Mifdhal Nawwaf Naim dan Mikbad Nawfal Naim yang selalu menjadi penyemangat hidupku, Ayahanda Syamsuddin Muhammad dan Ibunda Hj. Asliaty Badollahi, S. Pd., M. M. Pd. serta semua keluarga yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, cinta, dan doa terbaik untuk penulis sehingga dapat berada di titik ini.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya terkhusus kepada Prof. Dr. Dra. Munirah, M. Pd. pembimbing I dan Dr. Haslinda, M. Pd. pembimbing II yang senantiasa memotivasi dan membimbing penulis dalam proses bimbingan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknik bimbingan yang dilakukan sangat membantu penulis sehingga dapat melewati masa-masa sulit untuk menyelesaikan penelitian ini tepat waktu. Semoga Allah memberikan imbalan yang setimpal atas segala kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., I.P.U., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Prof. Dr. H. Irwan Akib, M. Pd., Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Prof. Dr. Dra. Munirah, M. Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mengatur dan membuat segala kebijakan di Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Ucapan terima kasih juga kepada Kepala SMP Negeri 2 Barombong, Hj. Nurmi, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian ini, seluruh guru, staf, dan siswa yang telah terlibat dalam kolaborasi penelitian ini. Hanya Allah sebaik-baik pemberi balasan atas segala kebaikan yang diberikan kepada kami.

Tiada hal yang sempurna di dunia ini sebab hanya Allah pemilik kesempurnaan sejati. Penulis hanyalah manusia biasa dengan sedikit pengetahuan yang Allah titipkan dalam jiwa ini. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua orang khususnya bagi para pembaca. Dalam penyusunan penelitian ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik pada teknik penulisan, ejaan, tanda baca, maupun materi yang disajikan mengingat akan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar penulis dapat berkarya lebih baik lagi di kemudian hari. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi semua orang yang membutuhkan. *Aamin Ya Rabbal Alamin.*

Makassar, Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Spesifikasi Pengembangan Produk	10
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	11
F. Mantaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Kajian Teori	14
1. Teori Penelitian dan Pengembangan	14

2. Model Penelitian dan Pengembangan 4D	16
3. Media Pembelajaran	21
4. Media Pembelajaran Interaktif	25
5. Aplikasi Canva	27
6. Keterampilan Menulis	40
7. Cerita Pendek (Cerpen)	46
B. Penelitian Relevan	56
C. Kerangka Pikir	57
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Metode Penelitian	60
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	60
C. Fokus Pengembangan	63
D. Subjek Penelitian	63
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	64
F. Instrumen Penelitian	64
G. Teknik Pengumpulan Data	70
H. Teknik Analisis Data	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	84
A. Hasil Penelitian	84
B. Pembahasan	129
BAB V PENUTUP	145
A. Kesimpulan	145
B. Saran	147

DAFTAR PUSTAKA	149
RIWAYAT HIDUP	153
LAMPIRAN	155



DAFTAR TABEL

Tabel.3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli	66
Tabel.3.2 Skor Penilaian Angket	73
Tabel.3.3 Model kesepakatan antar dua pakar validator	76
Tabel.3.4 Skor Penilaian Validitas Ahli	77
Tabel.3.5 Kriteria Skor Penilaian Validitas Ahli.....	78
Tabel.3.6 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	79
Tabel.3.7 Kriteria Untuk Uji Kemenarikan.....	80
Tabel.3.8 Klasifikasi Praktis Terhadap Keterlaksanaan.....	81
Tabel.3.9 Kategori Efektivitas	82
Tabel 4.1 Validator Ahli Media, Materi	96
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Oleh Dua Ahli	98
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Oleh Dua Ahli	101
Tabel 4.4 Revisi I Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen	103
Tabel 4.5 Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Canva Magic untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen .	106
Tabel 4.6 Data Hasil Keterlaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic terhadap Keterampilan Menulis Cerpen	109
Tabel 4.7 Hasil Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen	112

Tabel 4.8 Data Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic terhadap Keterampilan Menulis Cerpen.....	113
Tabel 4.9 Data Keterlaksanaan terhadap Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic terhadap Keterampilan Menulis Cerpen.....	119
Tabel 4.10 Hasil Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic.....	121
Tabel 4.11 Data Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic terhadap Keterampilan Menulis Cerpen.....	123
Tabel 4.12 Hasil Uji Keterampilan Menulis Cerpen Siswa pada Uji Coba I (Skala Kecil).....	125
Tabel 4.13 Hasil Uji Kemampuan Menulis Cerpen Siswa pada Uji Coba II (Skala Besar)	127



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian Pengembangan 4D	16
Gambar 2.2 Kerangka Pikir	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media Pembelajaran Berbasis *Linktree*

Lampiran 2 Dokumentasi

Lampiran 3 Surat Keterangan Menerima Meneliti

Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Meneliti

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 7 Modul Ajar

Lampiran 8 Lembar Respon Guru

Lampiran 9 Lembar Respon Peserta Didik

Lampiran 10 Hasil Validasi Kepraktisan

Lampiran 11 Hasil Validasi Keefektifan

Lampiran 12 Hasil *pretest dan posttest*

Lampiran 13 Hasil Kerja Siswa

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan peserta didik. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, baik dalam aspek intelektual, sosial, emosional, maupun keterampilan. Di era globalisasi saat ini, dunia pendidikan terus mengalami perubahan dan tantangan baru, salah satunya adalah integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi menawarkan berbagai peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Salah satu pendekatan yang kini menjadi sorotan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, di mana media digital seperti aplikasi dapat memfasilitasi pengajaran secara lebih efektif.

Pendidikan adalah sebuah mekanisme interaksi oleh siswa dan guru. Dalam pendidikan ada pembelajaran yang membutuhkan interaksi peserta didik dengan lingkungan. Terdapat komponen yang dapat mempengaruhi proses interaksi, internal maupun eksternal. Tugas yang dimiliki seorang guru adalah bagaimana caranya siswa dapat dikondisikan dengan lingkungannya agar membantu dalam perubahan karakter siswa, (Efendi, 2022:13).

Pemerintah Indonesia, melalui kebijakan Merdeka Belajar, menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Kebijakan ini bertujuan untuk memberikan kebebasan bagi sekolah dan guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi digital (Kemendikbud, 2020). Hal ini sesuai dengan perkembangan global, di mana teknologi telah menjadi bagian integral dalam proses pendidikan di berbagai negara (Prensky, 2010.122).

Kondisi pembelajaran pada abad 21 ini mengharuskan siswa ikut serta aktif saat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut tentunya harus memberikan suasana yang senang, banyak interaksi, inovatif dan informatif terhadap peserta didik. Pembelajaran yang dapat memperjelas pemahaman konsep juga sangat dibutuhkan, seperti pada keterampilan menulis.

Terdapat empat aspek bahasa yang harus dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis. Dimana empat keterampilan itu saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengarahkan serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar secara lisan maupun tertulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap peserta didik. Dalam kemampuan berbahasa kegiatan berbicara dan menyimak merupakan komunikasi secara langsung atau secara lisan sedangkan kegiatan menulis merupakan komunikasi tidak langsung.

Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan di sekolah adalah kemampuan menulis. Menulis bukan hanya sekadar kegiatan menyusun kata-kata, tetapi juga proses berpikir yang kompleks, melibatkan kreativitas, pemahaman struktur bahasa, dan kemampuan menyampaikan ide secara logis. Perintah tentang menulis terkandung dalam firman Allah Q.S Al-Qalam ayat 1 yang berbunyi:

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Artinya:

Nūn. Demi pena dan apa yang mereka tuliskan,
Melalui ayat ini kita diajarkan untuk selalu menghargai ilmu pengetahuan, menggunakan kemampuan menulis untuk kebaikan, dan terus belajar sepanjang hidup. Tulisan menjadi alat penting dalam proses pembelajaran. Melalui tulisan, ilmu pengetahuan dapat diwariskan dari generasi ke generasi. Selain itu, perintah tentang menulis juga Allah sebutkan dalam firman-Nya Q.S Al-Alaq ayat 4-5 yang berbunyi:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ، عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya:

yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Menulis cerpen merupakan salah satu bentuk pengajaran yang dapat melatih keterampilan berbahasa, imajinasi, serta ekspresi diri siswa di tingkat sekolah dasar dan menengah, Namun, masih banyak tantangan

yang dihadapi dalam pembelajaran menulis cerpen. Kurangnya minat siswa, keterbatasan media, dan metode pembelajaran yang monoton seringkali menjadi penghambat dalam mengembangkan keterampilan menulis. Berdasarkan hasil observasi di kelas IX SMP Negeri 2 Barombong, keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis cerpen, masih rendah. Banyak siswa yang kesulitan dalam mengorganisasikan ide mereka, serta kurangnya motivasi untuk menulis (Pardede, 2019:78). Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang variatif dan media pembelajaran yang tidak mendukung proses kreatif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Mayer, 2014:11). Salah satu aplikasi yang kini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur kreatif.

Canva awalnya dikenal sebagai alat untuk membuat desain grafis yang mudah digunakan oleh siapa saja. Namun, Canva telah berkembang menjadi alat yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, terutama

dalam pembuatan media pembelajaran interaktif (Canva, 2021). Canva menyediakan berbagai template dan elemen visual yang dapat membantu siswa dalam menyusun ide mereka secara kreatif dan terstruktur.

Meskipun penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis belum banyak diteliti, beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan alat visual dapat membantu siswa dalam mengorganisasikan ide-ide mereka dan meningkatkan kreativitas (Sundararajan, 2020:22). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa.

Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa, berbagai media pembelajaran telah dikembangkan. Namun, penelitian menunjukkan bahwa media tradisional masih memiliki keterbatasan dalam membangkitkan minat dan kreativitas siswa. Beberapa penelitian relevan, seperti yang dilakukan oleh Ahmad (2019) berjudul "Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Kreativitas Menulis Siswa Sekolah Menengah Pertama" menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis. Dalam penelitiannya, Ahmad menemukan bahwa siswa yang menggunakan media digital mampu mengembangkan ide-ide kreatif dan menghasilkan tulisan yang lebih terstruktur. Sementara itu, penelitian Siti (2020) dengan judul "Efektivitas Media Visual dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas IX" mengungkapkan bahwa media visual membantu siswa

memahami struktur cerpen dengan lebih baik, sehingga mampu menyusun cerita dengan alur yang lebih logis dan karakter yang terstruktur.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Budi (2021) berjudul "Penggunaan Aplikasi Desain Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif pada Siswa SMP" menemukan bahwa aplikasi desain seperti Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis cerita. Budi menyimpulkan bahwa dengan fitur desain yang mudah digunakan, siswa lebih terdorong untuk menyusun cerita secara visual dan kreatif. Aplikasi ini membantu siswa dalam membayangkan alur cerita dan menciptakan karakter yang lebih hidup. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran menulis, yang sejalan dengan tujuan pengembangan Canva Magic untuk membantu siswa mengekspresikan ide cerita mereka secara menarik dan interaktif.

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan elemen visual dari Canva dengan proses menulis cerpen. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun cerita yang koheren dan kreatif, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif cenderung lebih fokus pada penggunaan aplikasi yang bersifat statis atau berbasis teks, seperti yang dilakukan oleh Yulianti (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *Penggunaan Microsoft Word*

dalam *Pembelajaran Menulis Cerpen*, dan oleh Sari, Hermawan, & Setiawan (2019) dalam *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teks untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis*. Kedua penelitian tersebut menekankan penggunaan aplikasi berbasis teks tanpa adanya elemen visual yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide cerita secara lebih kreatif. Selain itu, penelitian oleh Budianto & Rahmawati (2020) berjudul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Menulis Cerpen* juga menggunakan platform digital, namun lebih fokus pada teks dan tidak mengintegrasikan desain grafis dalam proses menulis. Penelitian ini membedakan diri dengan mengadopsi Canva *Magic* yang tidak hanya memfasilitasi siswa dalam menulis, tetapi juga menyediakan berbagai elemen visual yang memungkinkan siswa untuk lebih bebas dalam menyusun dan mendesain cerita mereka. Dengan demikian, pendekatan yang lebih holistik ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan kualitas karya tulis siswa secara keseluruhan, terutama bagi siswa SMP yang membutuhkan media pembelajaran yang intuitif dan mudah diakses.

Canva *Magic* dipilih karena menawarkan fitur-fitur yang mendukung kreativitas dan kemudahan dalam mendesain cerita, dengan visualisasi yang menarik. Dengan menggunakan Canva *Magic*, siswa tidak hanya belajar menulis tetapi juga belajar menyusun alur cerita dengan elemen visual yang relevan, yang mana aspek ini masih kurang dalam media tradisional. Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa indikator kemampuan menulis cerpen yang perlu ditingkatkan pada siswa, di

antaranya adalah kreativitas dalam mengeksplorasi ide cerita, kemampuan menyusun struktur alur yang baik, serta pemilihan diksi yang tepat. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Canva Magic sangat berpotensi dalam mengatasi kekurangan tersebut dan meningkatkan keterampilan menulis cerpen secara keseluruhan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi Canva *Magic* sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan kemampuan menulis dengan elemen desain visual secara langsung. Berbeda dengan media pembelajaran tradisional yang lebih terfokus pada teks, penelitian ini menggabungkan elemen grafis yang membantu siswa dalam mengilustrasikan ide cerita mereka secara lebih menarik. Selain itu, penelitian ini juga mengembangkan pendekatan yang lebih personal dan kolaboratif dalam pembelajaran menulis cerpen, di mana siswa dapat berbagi dan mendiskusikan karya mereka dalam platform yang sama, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis melalui media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti akan mengembangkan suatu produk yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Barombong”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prototipe pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan prototipe pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* pada keterampilan menulis cerpen

siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong.

3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong.
4. Untuk menganalisis keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong.

D. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk materi keterampilan menulis cerpen di SMP Negeri 2 Barombong
2. Produk ini dirancang agar siswa mampu mengorganisasikan ide, meningkatkan keterampilan menulis, dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui penggunaan elemen visual yang menarik.
3. Produk ini dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran menulis cerpen secara interaktif dan kreatif.
4. Produk ini menggunakan platform Canva *Magic* yang memiliki antarmuka sederhana dan mudah digunakan oleh siswa. Template dan elemen visual yang ditawarkan membantu siswa dalam menyusun cerita dengan dukungan ilustrasi dan diagram yang memudahkan penyusunan ide.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan pengembangan

Penelitian ini mengasumsikan bahwa siswa yang terlibat memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi, seperti komputer atau smartphone, serta memahami cara mengoperasikan aplikasi berbasis web. Penguasaan literasi digital ini dianggap penting agar siswa dapat memanfaatkan platform *Canva Magic* secara efektif dalam pembelajaran menulis cerpen. Selain itu, diasumsikan bahwa siswa juga memiliki akses yang memadai Pada perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran interaktif tanpa hambatan teknis.

Selain itu, penelitian ini mengharapkan keterlibatan aktif dari siswa selama proses pembelajaran. Dengan adanya partisipasi yang tinggi, diharapkan siswa dapat terlibat dalam proses kreatif dan interaktif yang ditawarkan oleh produk. Asumsi ini juga mencakup keyakinan bahwa guru yang terlibat memiliki kemampuan yang cukup untuk mengoperasikan *Canva Magic* dan dapat memberikan bimbingan yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini adalah generalisasi hasil yang mungkin tidak dapat diterapkan secara luas pada populasi siswa di sekolah lain. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong, sehingga temuan yang diperoleh mungkin tidak

sepenuhnya representatif untuk siswa di sekolah dengan kondisi yang berbeda, baik dari segi sosial-ekonomi maupun fasilitas teknologi yang tersedia. Selain itu, ketergantungan pada koneksi internet dan perangkat teknologi juga dapat menjadi kendala. Siswa yang tidak memiliki akses yang memadai dapat mengalami kesulitan dalam menggunakan produk ini secara optimal, yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dari segi teori, penelitian ini diantisipasi dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran interaktif aplikasi *Canva Magic*, memperdalam pemahaman konsep yaitu menghubungkan teori dengan praktik, serta meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi.

2. Manfaat Praktis

Produk yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi Pada:

a) Penulis

Terlibat dalam inisiatif pengembangan media pembelajaran, seperti bahan ajar Bahasa Indonesia yang berfokus pada materi menulis cerpen di SMP.

b) Tenaga Pendidik

Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat diakses para pendidik, sehingga dapat memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pengembangan media pembelajaran.

c) Peserta Didik

Hasil penelitian juga diharapkan dapat menjadi bacaan yang bermanfaat bagi peserta didik, memudahkan pemahaman materi menulis cerpen bagi peserta didik.

d) Prototipe Pengembangan Media

Canva *Magic* memungkinkan peserta didik membuat visualisasi cerita dengan mudah, meningkatkan motivasi untuk mengeksplorasi kreativitas yang dimiliki secara maksimal dengan memanfaatkan berbagai fitur menarik, mengevaluasi diri melalui hasil karya cerpen yang telah dibuat, serta memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran di era digital.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development-R&D*) berasal dari dua kata yaitu penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*). Frase ini merupakan gabungan 2 (dua) kata kerja yang memiliki tujuan aktivitas. Penelitian (*research*) merupakan suatu mekanisme atau kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma-norma penelitian yang sudah standar dan diakui secara universal; sedangkan pengembangan (*development*) berarti suatu aktivitas yang merujuk pada penambahan, peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan (Rabiah, 2018:4).

Suhartono, (2019:122) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Adapun penelitian dan pengembangan menurut (Saputro, 2017:8) adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah suatu proses sistematis yang dilakukan untuk menciptakan atau meningkatkan produk, proses, atau layanan baru berdasarkan pengetahuan ilmiah dan teknologi yang ada.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan suatu gabungan dari dua kata, yaitu penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*), yang mengacu pada aktivitas ilmiah dengan tujuan tertentu. Penelitian adalah proses ilmiah yang mengikuti standar dan norma-norma penelitian yang sudah diakui secara universal, sementara pengembangan merupakan kegiatan untuk menambah atau meningkatkan baik secara kuantitatif maupun kualitatif dari suatu objek atau kegiatan. Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Pendekatan penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, sehingga dapat berfungsi secara optimal dalam masyarakat luas.

2. Model Penelitian dan Pengembangan 4D

Model 4D atau *Four-D* merupakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, Dissemination*.

Define (Pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature. *Design* (Perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (Pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. *Dissemination* (diseminasi) berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. (Rachman, 2023:17)). Hal ini dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Model Penelitian Pengembangan 4D

Berikut penjelasan berdasarkan ((Mulyatiningsih, 2015:2-4) :

a. *Define* (Definisi)

Tahap pertama dalam Model 4D adalah Define, yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran serta

kebutuhan siswa dan guru. Pada tahap ini, beberapa kegiatan penting dilakukan, antara lain:

1) Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Peneliti mulai dengan menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media pembelajaran interaktif. Tujuan ini harus spesifik dan terukur, seperti meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa di kelas IX. Penetapan tujuan yang jelas akan menjadi panduan dalam seluruh proses pengembangan produk.

2) Profil Siswa

Peneliti mengumpulkan data mengenai profil siswa, termasuk karakteristik, minat, dan tingkat kemampuan menulis mereka. Informasi ini dapat diperoleh melalui survei, wawancara, atau observasi langsung di kelas. Memahami profil siswa membantu peneliti dalam merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa.

3) Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan untuk memahami tantangan yang dihadapi siswa dalam menulis cerpen. Hal ini meliputi hambatan yang mungkin mereka hadapi, seperti penggunaan media pembelajaran konvensional, kurangnya ide, kesulitan dalam menyusun alur cerita, atau kurangnya motivasi. Dengan memahami kebutuhan ini, peneliti dapat merumuskan solusi yang tepat melalui produk yang akan dikembangkan.

4) Kendala yang Ada

Peneliti menganalisis kendala yang mungkin dihadapi selama proses pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, sumber daya, dan fasilitas. Informasi ini penting untuk merancang produk yang realistis dan dapat diimplementasikan dengan baik di lingkungan sekolah.

b. *Design* (Desain)

Setelah tahap *Define*, peneliti melanjutkan ke tahap *Design*, yang berfokus pada perancangan produk media pembelajaran interaktif. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

1) Perancangan Konten

Peneliti menyusun konten pembelajaran yang akan dimasukkan dalam media. Ini mencakup materi penulisan cerpen, struktur cerpen, teknik penulisan, serta contoh-contoh yang relevan. Konten harus disusun sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh siswa.

2) Perencanaan Evaluasi

Peneliti juga merencanakan metode evaluasi yang akan digunakan untuk menilai keefektifan produk. Ini termasuk menentukan indikator keberhasilan yang akan diukur, seperti peningkatan keterampilan menulis, tingkat keterlibatan siswa, dan umpan balik dari pengguna.

3) Uji Coba Awal

Sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan, peneliti dapat melakukan uji coba awal desain produk pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan masukan dan melakukan revisi jika diperlukan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain produk dapat memenuhi kebutuhan siswa.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam Model 4D adalah *Development*, pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk yang telah dirancang. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

1) Produksi Media Pembelajaran

Peneliti membuat media pembelajaran interaktif menggunakan platform *Canva Magic*. Ini termasuk pembuatan konten visual dan teks, serta pengaturan elemen-elemen dalam template agar sesuai dengan desain yang telah direncanakan.

2) Ujicoba Produk

Setelah media dikembangkan, peneliti melakukan ujicoba produk pada sekelompok siswa untuk mengamati penggunaan dan keefektifannya. Ujicoba ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah atau kendala yang mungkin muncul saat siswa menggunakan media.

3) Pengumpulan Umpan Balik

Peneliti mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru setelah ujicoba, untuk mengevaluasi sejauh mana produk memenuhi tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna. Umpan balik ini sangat penting untuk proses revisi dan penyempurnaan produk.

4) Revisi Produk

Berdasarkan hasil ujicoba dan umpan balik yang diterima, peneliti melakukan perbaikan dan revisi pada produk untuk meningkatkan kualitas dan keefektifannya. Proses ini mungkin melibatkan pengeditan konten, perbaikan desain, atau penyesuaian fitur interaktif.

d. Dissemination (Diseminasi)

Dalam konteks pengembangan materi pembelajaran, tahap diseminasi dilakukan dengan menyosialisasikan materi tersebut melalui distribusi terbatas kepada guru dan peserta didik. Distribusi ini bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik terhadap materi yang telah dibuat. Jika respons dari pengguna materi pembelajaran sudah baik, maka langkah selanjutnya adalah mencetaknya dalam jumlah besar dan memasarkannya agar materi tersebut dapat digunakan oleh pengguna yang lebih luas.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bahasa latin medius dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi antara pengirim ke penerima. Media pembelajaran juga merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran proses komunikasi penyampaian pesan dari pengantar dan penerima. Pesan yang disampaikan baik secara verbal atau kata-kata maupun nonverbal atau bahasa isyarat. Dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dijadikan oleh guru sebagai wadah untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. (Arief, 2020:12)

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media berupa bahan untuk materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Pada awalnya, media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami. (Daryanto, 2015:58)

Menurut Gerlach dan Ely media merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam hal ini media diartikan sebagai alat-alat yang menunjang dalam proses pembelajaran. Gagne juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, (Ega, et.al 2019:111).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini membantu seorang pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan kondisi belajar menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk merangsang peserta didik dalam proses belajar mengajar dan dipergunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, agar proses belajar mengajar menarik bagi peserta didik.

Keuntungan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan multimedia adalah kemampuan mengintegrasikan berupa teks, grafik, gambar animasi dan video. Hal ini menyebabkan kemampuan dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi sehingga penggunaan bahan ajar menggunakan multimedia memungkinkan pengguna dapat berinteraksi

dan berkomunikasi tanpa bantuan orang lain dan pengguna dapat mempelajari materi sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil. (Nunuk,2018:16)

Terdapat beberapa macam manfaat Media Pembelajaran yang bermanfaat bagi penggunanya adapun macam-macam media pembelajaran. Media pembelajar harus dapat bermanfaat bagi penggunanya. Adapun beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c) Dapat berinteraksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu, komunikator (guru), bahan pembelajaran, media pembelajaran, komunikan (peserta didik), dan tujuan pembelajaran,(Darmawaty, 2015:19).

Manfaat media pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik. media pembelajaran bagi kegiatan belajar mengajar yaitu, menggambarkan materi yang sulit dijelaskan dengan kalimat narasi

semata, mampu menyederhanakan kerumitan bahan yang disampaikan pada anak didik, dan meningkatkan daya ingat siswa.

Menurut, (Sinta, 2018:56) terdapat bermacam-macam jenis media pembelajaran salah satunya adalah media grafis yang tersusun dari gambar, poster, foto, dan lain sebagainya. Media yang menarik minat belajar peserta didik adalah media yang bergambar, berwarna dan bergerak yaitu animasi. Jenis-jenis media yang dipakai pada kegiatan pembelajaran di Indonesia adalah:

1) Media Visual

Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat menampilkan dua bentuk yaitu bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan simbol gerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar.

2) Audio Visual

Media audio visual dapat menggunakan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah, mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang bermacam-macam. Fungsi media Pembelajaran yaitu semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

- a. Fungsi semantik, media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.
- b. Fungsi manipulatif, media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan dan, sasarannya.
- c. Fungsi fiksatif, fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.
- d. Fungsi distributif, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.
- e. Fungsi Sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.
- f. Fungsi psikologi, media pembelajaran memiliki fungsi dari segi psikologis yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif dan motivasi.

4. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Taufiq Zulfikar (2022:12) media Interaktif merupakan sebuah program media interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi dimana pengguna (*user*) dapat menavigasikan program tersebut, karena dalam CD interaktif memiliki beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.

Adapun ciri-ciri media pembelajaran interaktif yang baik yaitu media yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip yang benar. Beberapa prinsip pengembangan desain media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- 1) Prinsip Multimedia (keragaman media).
- 2) Prinsip Keterdekatan Ruang (Keeratan hubungan teks dan gambar).
- 3) Prinsip Keterdekatan Waktu (Menyederhanakan tampilan materi).
- 4) Prinsip Koherensi (menyingkirkan media tambahan yang tidak interkait dengan materi).
- 5) Prinsip Modalitas (tata letak teks dan gambar lebih mudah dipahami).
- 6) Prinsip Redundansi (penguatan).
- 7) Prinsip perbedaan Individual (Materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang berpengetahuan rendah).

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- b) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c) Menuntut peserta didik untuk lebih interaktif
- d) Desain pembelajaran yang ditunjukan pada peserta didik dengan karakteristik belajar yang berbeda
- e) Memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik.

Adapun kekurangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- 1) Tingginya biaya pengembangan program komputer.
- 2) Perangkat lunak sebuah computer sering kali tidak dapat digunakan pada computer yang berbeda spesifiknya.

5. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah *platform* desain grafis berbasis web yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis desain secara mudah dan cepat tanpa membutuhkan pengalaman desain yang mendalam. Aplikasi ini menyediakan berbagai *template* yang dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk membuat desain grafis untuk keperluan pribadi, pendidikan, atau bisnis. Dengan antarmuka yang intuitif, Canva memungkinkan siapa saja, mulai dari pemula hingga profesional, untuk menghasilkan desain berkualitas tinggi. Seperti yang diungkapkan oleh Zainuddin (2021:18), "Canva adalah alat desain yang mengutamakan kemudahan penggunaan, di mana siapa pun dapat membuat desain menarik dengan hanya beberapa klik."

Canva menawarkan berbagai fitur yang sangat mendukung kreativitas penggunanya, seperti alat untuk mendesain presentasi, poster, infografik, hingga materi sosial media. Salah satu keunggulannya adalah kemudahan integrasi elemen-elemen visual,

seperti gambar, ikon, grafik, dan teks, dalam satu desain yang koheren. Canva juga menyediakan berbagai *template* siap pakai yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri & Wijaya (2020:18), yang mengatakan, "Dengan menyediakan berbagai pilihan *template*, Canva memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat desain visual yang tidak hanya menarik tetapi juga profesional."

Selain itu, Canva juga mendukung kolaborasi, yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja bersama dalam sebuah proyek desain. Fitur kolaborasi ini sangat berguna dalam konteks pendidikan, di mana siswa atau pengajar dapat bekerja bersama-sama dalam menyusun materi pembelajaran atau tugas. Menurut Nugraha & Lestari (2022:19), "Canva menawarkan fitur kolaborasi yang memungkinkan siswa untuk berbagi dan mengedit desain bersama secara real-time, yang mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kerjasama antar siswa."

Dalam konteks pendidikan, Canva digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran yang melibatkan presentasi atau pembuatan proyek visual. Siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat poster, infografik, atau presentasi yang mendukung materi pelajaran mereka. Hal ini sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari & Rahayu (2023:10), yang menyatakan, "Penggunaan alat desain grafis seperti Canva dalam

pendidikan memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan visual dan teknologi yang sangat penting di era digital saat ini."

b. Fitur-Fitur Canva

1) Template Desain yang Beragam

Canva menyediakan berbagai *template* desain yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna, mulai dari desain untuk media sosial, presentasi, poster, hingga materi pembelajaran. *Template-template* ini memudahkan pengguna, baik pemula maupun profesional, untuk membuat desain berkualitas tinggi dengan sedikit usaha. Sebagai contoh, dalam konteks pendidikan, guru dan siswa dapat memilih *template* presentasi atau poster yang sesuai dengan tema pembelajaran mereka. Menurut Putri & Wijaya (2020:19), "*Template* yang disediakan oleh Canva memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi pengguna untuk membuat desain tanpa harus memulai dari awal, yang mempercepat proses kreatif."

2) Alat Desain yang Intuitif

Salah satu keunggulan Canva adalah antarmuka pengguna yang sederhana dan mudah dipahami, meskipun menawarkan berbagai fitur desain yang canggih. Pengguna dapat dengan mudah menambahkan teks, gambar, elemen grafis, dan video ke dalam desain mereka hanya dengan *drag and drop*. Fitur ini sangat berguna bagi pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis.

Sebagai contoh, dalam pembuatan infografik atau poster pembelajaran, pengguna dapat dengan mudah memilih dan menyesuaikan elemen desain tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Hal ini dijelaskan oleh Dewi & Hidayati (2021:56), yang menyatakan bahwa "Antarmuka Canva yang intuitif memungkinkan siapa pun, bahkan yang baru pertama kali menggunakan alat desain, untuk membuat desain yang menarik."

3) Fitur Kolaborasi

Canva juga menyediakan fitur kolaborasi yang memungkinkan pengguna untuk bekerja sama dalam proyek desain secara *real time*. Fitur ini sangat berguna dalam konteks pendidikan, di mana siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk menghasilkan desain bersama, misalnya untuk membuat presentasi kelompok atau proyek visual lainnya. Kolaborasi ini juga mendukung pembelajaran berbasis proyek yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Nugraha & Lestari (2022:67) menjelaskan bahwa "Fitur kolaborasi di Canva memungkinkan siswa untuk berbagi dan mengedit desain bersama-sama, yang mendorong komunikasi dan kerja tim yang efektif dalam lingkungan digital."

4) Akses ke Elemen Grafis dan Gambar Berkualitas Tinggi

Canva menawarkan koleksi besar elemen grafis, foto, ilustrasi, ikon, dan gambar latar belakang yang dapat digunakan dalam desain. Banyak dari elemen-elemen ini tersedia secara gratis,

meskipun ada juga yang premium yang memerlukan langganan berbayar. Hal ini memungkinkan pengguna untuk meningkatkan kualitas desain mereka dengan elemen visual yang relevan dan menarik. Dalam konteks pendidikan, siswa dapat menggunakan gambar dan ilustrasi untuk memperkaya desain presentasi atau infografik yang mereka buat. Sari & Rahayu (2023:18) mengungkapkan bahwa "Akses ke gambar dan elemen grafis yang kaya memungkinkan siswa untuk membuat desain yang lebih menarik dan sesuai dengan tema yang mereka pilih, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan."

5) Aplikasi Mobile dan Desktop

Selain versi web, Canva juga tersedia dalam bentuk *aplikasi mobile*, yang memungkinkan pengguna untuk mendesain kapan saja dan di mana saja, baik melalui perangkat Android maupun iOS. Aplikasi *mobile* ini memberikan fleksibilitas tambahan bagi pengguna yang ingin membuat atau mengedit desain dalam perjalanan. Dengan kemudahan akses ini, Canva memungkinkan siswa atau guru untuk bekerja di luar ruang kelas atau kantor. Seperti yang dijelaskan oleh Zainuddin (2021:17), "Keberadaan aplikasi *mobile* Canva memperluas kemudahan akses bagi pengguna, memfasilitasi desain grafis yang dapat dilakukan di mana saja, kapan saja, tanpa terikat pada perangkat komputer."

c. Fitur-Fitur Canva *Magic*

1) Canva *Magic*

Pengenalan Fitur AI untuk Desain Otomatis

Canva *Magic* adalah salah satu fitur terbaru dari Canva yang memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk membantu pengguna dalam membuat desain secara otomatis. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menghasilkan desain yang menarik hanya dengan memberikan perintah atau ide sederhana, seperti deskripsi gambar atau tema desain. Canva *Magic* dapat mengubah teks menjadi elemen visual, menyediakan berbagai saran desain, dan bahkan menyarankan palet warna yang sesuai dengan tema yang diinginkan. Fitur ini sangat berguna bagi pengguna yang tidak memiliki keterampilan desain yang mendalam, tetapi ingin menghasilkan karya dengan kualitas tinggi. Zainuddin (2021:17) menjelaskan bahwa "Canva *Magic* menghadirkan inovasi dalam desain grafis dengan menggunakan kecerdasan buatan yang memungkinkan pengguna menghasilkan desain visual hanya dengan input teks atau ide dasar."

2) *Magic Write*

Salah satu kemampuan utama dari Canva *Magic* adalah fitur *Magic Write*, yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan teks secara otomatis untuk berbagai desain, termasuk poster, presentasi, dan bahkan tulisan untuk media sosial. Dengan

menggunakan AI, *Magic Write* dapat membuat deskripsi atau teks yang sesuai dengan konteks desain yang dipilih oleh pengguna. Fitur ini sangat bermanfaat dalam konteks pendidikan, misalnya, saat siswa membuat poster atau presentasi yang membutuhkan teks deskriptif, *Magic Write* dapat membantu mereka untuk menghasilkan teks yang relevan dan menarik. Menurut Sari & Rahayu (2023:12), "*Magic Write* memanfaatkan teknologi AI untuk menghasilkan teks secara otomatis, yang mempercepat proses pembuatan desain dan mengurangi beban kreatif pengguna."

3) *Magic Design*

Fitur *Magic Design* dalam Canva *Magic* memungkinkan pengguna untuk menghasilkan desain sepenuhnya hanya dengan memberikan sedikit informasi, seperti memilih gambar atau elemen desain yang diinginkan. Canva *Magic* kemudian akan menganalisis elemen-elemen ini dan secara otomatis menghasilkan desain yang estetis dan sesuai dengan preferensi pengguna. Fitur ini memberikan pengalaman desain yang sangat efisien dan dapat menghemat waktu. Hal ini terutama bermanfaat bagi siswa yang membutuhkan desain visual dalam waktu yang terbatas, misalnya untuk proyek atau tugas kelas. Dewi & Hidayati (2021:17) menyatakan bahwa "*Magic Design* mengintegrasikan AI dengan kreativitas pengguna, menghasilkan desain yang tidak hanya cepat tetapi juga estetik."

4) *Magic Edit*

Fitur *Magic Edit* memungkinkan pengguna untuk mengedit gambar secara otomatis dengan menggunakan AI. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengganti elemen tertentu dalam gambar atau menyempurnakan kualitas gambar hanya dengan beberapa klik. Misalnya, jika pengguna mengunggah gambar dan ingin mengganti latar belakang atau menambah elemen baru, *Magic Edit* akan secara otomatis mendeteksi area yang perlu disesuaikan dan menawarkan opsi pengeditan yang relevan. Sari & Rahayu (2023:19) menjelaskan bahwa "Dengan *Magic Edit*, Canva memberikan kemampuan bagi pengguna untuk melakukan perubahan pada gambar secara otomatis, yang membuat proses pengeditan menjadi lebih mudah dan efisien."

5) Integrasi Canva *Magic* dengan Pembelajaran Kreatif

Dalam konteks pendidikan, fitur Canva *Magic* dapat meningkatkan proses pembelajaran, terutama dalam pembuatan tugas kreatif, seperti desain poster, presentasi, atau materi pembelajaran visual lainnya. Dengan kemampuan otomatisasi yang dimiliki, Canva *Magic* memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada ide kreatif mereka dan meminimalkan hambatan teknis dalam desain grafis. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk lebih mudah berkreasi dan mengeksplorasi berbagai elemen desain tanpa terkendala keterampilan teknis yang mendalam. Menurut Nugraha & Lestari

(2022:23), "Canva *Magic* tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menghasilkan karya desain yang menarik, yang sangat bermanfaat dalam lingkungan pembelajaran yang dinamis.

d. Keunggulan Canva *Magic*

1) Penyederhanaan Proses Desain dengan Kecerdasan Buatan (AI)

Salah satu keunggulan utama dari Canva *Magic* adalah penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) yang memungkinkan penyederhanaan proses desain. Dengan fitur seperti *Magic Design* dan *Magic Write*, pengguna dapat dengan mudah menghasilkan desain atau teks berkualitas hanya dengan memberikan sedikit informasi atau instruksi dasar. Hal ini mengurangi waktu dan usaha yang biasanya dibutuhkan untuk merancang materi visual, sehingga mempermudah pengguna yang mungkin tidak memiliki keterampilan desain grafis yang mendalam. Sebagai contoh, siswa yang menggunakan Canva *Magic* untuk membuat presentasi atau poster dapat fokus pada ide-ide kreatif mereka, sementara AI Canva *Magic* menangani elemen desain yang lebih teknis dan estetis. Zainuddin (2021:12) menjelaskan bahwa "Canva *Magic* secara signifikan mengurangi hambatan desain bagi pengguna yang tidak memiliki pengalaman teknis, memungkinkan siapa saja untuk menghasilkan desain yang menarik dengan cepat."

2) Kemampuan Personalisasi yang Tinggi

Canva *Magic* memungkinkan pengguna untuk mempersonalisasi desain mereka lebih mudah daripada platform desain tradisional. Dengan mengintegrasikan fitur-fitur seperti *Magic Write* untuk menghasilkan teks sesuai tema, *Magic Edit* untuk menyempurnakan gambar, dan *Magic Design* untuk menghasilkan desain secara otomatis berdasarkan preferensi pengguna, Canva *Magic* memberikan fleksibilitas tinggi dalam menciptakan hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan. Pengguna dapat menyesuaikan desain dengan elemen-elemen visual yang lebih spesifik, seperti memilih palet warna, mengganti gambar, atau menambahkan ikon dan teks yang relevan. Hal ini memberikan pengalaman yang lebih personal dan sesuai dengan tujuan desain, baik untuk keperluan pendidikan, bisnis, atau media sosial. Sari & Rahayu (2023:19) menyoroti bahwa "Fitur personalisasi yang dimiliki Canva *Magic* memungkinkan pengguna untuk menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan selera dan tujuan mereka, meningkatkan pengalaman desain secara keseluruhan."

3) Kolaborasi *Real time* dalam Proyek Desain

Keunggulan lain dari Canva *Magic* adalah kemampuannya untuk mendukung kolaborasi secara real-time dalam proyek desain. Fitur ini memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja bersama-sama dalam sebuah desain, baik dalam konteks kelas

maupun di lingkungan profesional. Misalnya, dalam konteks pembelajaran, siswa dapat bekerja secara tim dalam proyek desain yang memerlukan elemen visual yang kreatif. Mereka dapat mengedit dan memberikan masukan dalam waktu nyata, sehingga meningkatkan kualitas kerja sama dan efisiensi. Nugraha & Lestari (2022:21) menyatakan bahwa "Kolaborasi yang difasilitasi oleh Canva *Magic* mempercepat proses desain kelompok, memungkinkan siswa atau anggota tim untuk bekerja bersama-sama dan berbagi ide secara langsung."

4) Peningkatan Kreativitas dengan Minimal Hambatan Teknis

Canva *Magic* memberi kebebasan kepada pengguna untuk berkreasi tanpa terbatas oleh keterampilan teknis desain. Karena banyak elemen desain yang dihasilkan otomatis oleh AI, pengguna tidak perlu lagi khawatir tentang kesulitan dalam memilih font yang tepat, mengatur komposisi visual, atau memilih warna yang saling mendukung. Dengan demikian, Canva *Magic* memberi lebih banyak ruang bagi kreativitas dan ide-ide segar dalam proses desain. Bagi siswa, ini berarti mereka dapat lebih fokus pada konten dan pesan yang ingin mereka sampaikan, tanpa terhambat oleh tantangan teknis dalam mendesain. Dewi & Hidayati (2021:13) menjelaskan bahwa "Canva *Magic* membebaskan pengguna dari batasan teknis desain, memberi mereka kesempatan untuk lebih berfokus pada ekspresi kreatif tanpa mengkhawatirkan detail teknis."

e. Kekurangan Canva *Magic*

1) Ketergantungan pada Koneksi Internet

Salah satu kekurangan utama dari Canva *Magic* adalah ketergantungannya pada koneksi internet yang stabil. Karena Canva adalah platform berbasis *cloud*, semua fitur, termasuk Canva *Magic*, membutuhkan koneksi internet untuk dapat berfungsi dengan optimal. Jika pengguna mengalami masalah dengan koneksi internet, maka proses desain dapat terhambat, bahkan jika mereka hanya ingin mengakses desain yang sudah ada atau memodifikasi elemen sederhana. Hal ini menjadi kendala, terutama bagi pengguna yang berada di daerah dengan koneksi internet yang tidak stabil atau terbatas. Menurut Zainuddin (2021:14), "Ketergantungan pada koneksi internet dapat menjadi hambatan utama, terutama bagi pengguna di wilayah dengan jaringan yang terbatas, yang mempengaruhi kelancaran penggunaan fitur Canva *Magic*."

2) Hasil Desain yang Terkadang Kurang Sesuai dengan Keinginan Pengguna

Meskipun Canva *Magic* dirancang untuk membantu menghasilkan desain secara otomatis berdasarkan instruksi pengguna, hasil desain yang dihasilkan oleh AI tidak selalu sesuai dengan harapan atau kebutuhan spesifik pengguna. Meskipun fitur ini memudahkan dalam mempercepat proses desain, kadang-

kadang hasilnya terlihat generik atau tidak sepenuhnya memenuhi standar estetika yang diinginkan. Pengguna mungkin perlu melakukan penyesuaian lebih lanjut atau mendesain ulang elemen-elemen tertentu secara manual. Hal ini terutama berlaku ketika desain yang diinginkan memiliki nuansa atau elemen yang sangat spesifik. Sari & Rahayu (2023:17) menekankan bahwa "Meskipun Canva *Magic* dapat menghasilkan desain yang cepat, terkadang hasil yang diperoleh tidak sepenuhnya mencerminkan keinginan atau visi kreatif pengguna, yang membutuhkan penyempurnaan lebih lanjut."

3) Keterbatasan Kreativitas dalam Desain Otomatis

Walaupun Canva *Magic* sangat membantu dalam menghasilkan desain secara cepat, ada kemungkinan bahwa penggunaan AI dalam proses desain dapat membatasi ruang untuk eksplorasi kreatif yang lebih mendalam. Karena desain otomatis lebih mengandalkan pola yang dipelajari oleh sistem, beberapa elemen desain mungkin terasa kurang orisinal atau kreatif. Bagi pengguna yang memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi, AI mungkin tidak dapat sepenuhnya memahami nuansa ide kreatif mereka, yang mengarah pada desain yang lebih konvensional atau serupa dengan desain lain yang ada di *platform*. Dewi & Hidayati (2021:18) mencatat bahwa "Penggunaan AI dalam desain otomatis dapat mengurangi aspek orisinalitas, karena hasil desain lebih

cenderung mengikuti pola yang telah ditetapkan oleh algoritma."

4) Ketergantungan pada *Template* yang Ada

Canva *Magic* memberikan kemudahan dengan menyediakan berbagai *template* yang dapat disesuaikan, namun keterbatasan *template* yang ada pada platform dapat menjadi kendala bagi pengguna yang menginginkan desain yang lebih unik atau lebih berbeda dari desain standar. Meskipun Canva menyediakan banyak *template*, variasi desain tetap dibatasi oleh pilihan yang ada dalam platform. Hal ini bisa membatasi kreativitas bagi pengguna yang menginginkan desain yang benar-benar orisinal atau sesuai dengan kebutuhan khusus mereka. Menurut Nugraha & Lestari (2022:18), "Keterbatasan pada *template* yang tersedia dapat membatasi fleksibilitas desain, yang mengarah pada hasil yang lebih homogen dibandingkan dengan desain yang lebih unik dan berbeda."

6) Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis pada hakikatnya merupakan keterampilan menuangkan buah pikiran kedalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, tepat, lengkap dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca. Keterampilan menulis menuntut kemampuan menggunakan pola bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan. Dalam keterampilan menulis mencakup berbagai kemampuan yaitu, kemampuan

menggunakan unsur-unsur bahasa secara tepat, kemampuan mengorganisasikan wacana dalam bentuk karangan, kemampuan menggunakan gaya bahasa yang tepat dan pilihan kata. Menulis berarti juga mengorganisasikan gagasan dan dituangkan ke dalam bentuk tulisan, (Nurmila,2022:45). Pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis masih didominasi pada aspek-aspek pengetahuan. Peserta didik hanya belajar tentang bahasa bukan belajar berbahasa sehingga keterampilan menulis dan menyusun sebuah karangan atau karya sastra belum memadai.(Hidayah, 2017:76)

Menurut Marwoto menulis yaitu mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk sebuah karangan. Dalam menulis terdapat proses penyampaian pikiran , perasaan dalam bentuk lambang yang memiliki makna tertentu. Kegiatan menulis merupakan rangkaian kegiatan menyusun, merangkai dan melukiskan atau menggambarkan suatu objek dari kumpulan beberapa kata maupun kalimat. (Danang, 2016:19)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan keterampilan menulis adalah kemampuan berbahasa untuk menuangkan suatu pikiran atau gagasan kedalam sebuah karangan yang dirangkai menjadi kalimat yang utuk, tepat, dan jelas. Keterampilan menulis bukanlah kemampuan yang diperoleh secara otomatis melainkan diperoleh dengan pembelajaran serta latihan yang dilakukan terus menerus.

b. Tahap-Tahap Menulis

Adapun tahapan-tahapan dalam proses menulis yang harus diketahui yang terdiri dari:

a) Tahap Pramenulis

Tahap ini merupakan tahap pertama, tahap persiapan atau prapenulisan adalah ketika pembelajaran menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengelola informasi, menarik tafsiran dan inferensi terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca dan memperkaya masukan kognitifnya yang akan diproses selanjutnya. Dalam tahap prapenulisan terdapat aktivitas memilih topik, menetapkan tujuan, mengumpulkan bahan informasi, serta mengorganisasikan ide dalam bentuk karangan.

b) Tahap Penulisan

Dalam tahap penulisan kita mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan dengan memanfaatkan bahan informasi yang telah kita pilih dan dikumpulkan. Struktur karangan terdiri atas bagian awal, isi, dan akhir. Awal karangan berfungsi untuk memperkenalkan dan sekaligus mengiring pembaca terhadap pokok tulisan penulis.

(Untari Ruli, 2018:10)

c) Tahap Pascapenulisan

Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan

penyempurnaan buram yang di hasilkan. Kegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan. Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan. Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsure mekanik karangan seperti ejaan, diksi, pangkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, pencataatan kepustakaan, dan kovensi penulisan. Kegiatan penyuntingan dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membaca keseluruhan karangan.
- 2) Menandai hal-hal yang perlu diperbaiki atau member catatan apabila ada bagian yang harus diganti, ditambahkan dan disempurnakan.
- 3) Melakukan perbaikan sesuai dengan temuan saat penyuntingan.

c. Tujuan Menulis

Menulis berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung dengan menulis seseorang dapat berpikir kritis serta menuangkan ide atau gagasan yang sulit untuk disampaikan secara langsung adapun tujuan menulis yaitu sebagai berikut:

a. Tujuan penugasan

Pada umumnya para pelajar menulis karangan dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau suatu lembaga. Bentuk tulisan ini biasanya berupa makalah, laporan ataupun karangan bebas

b. Tujuan estetika

Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan untuk menciptakan sebuah keindahan dalam sebuah puisi, cerpen, maupun novel. Untuk itu penulis sangat memperhatikan benar pilihan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa. Kemampuan penulisan dalam memainkan kata sangat dibutuhkan dalam hal ini.

c. Tujuan penerangan

Tujuan utama penulis membuat tulisan untuk member informasi kepada pembaca. Dalam hal ini penulis harus mampu memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan pembaca berupa ekonomi, pendidikan agama dan sosial.

d. Tujuan pernyataan diri

Hal ini bertujuan untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat. Bentuk tulisan ini misalnya surat perjanjian maupun surat pernyataan. Penulisan ini bertujuan untuk penulisan surat baik surat pernyataan maupun surat perjanjian.

e. Tujuan kreatif

Dalam penulisan khususnya karya sastra harus menggunakan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisan mulai dari mengembangkan penokohan, melukiskan setting maupun yang lainnya. Hal ini bertujuan untuk menulis karya sastra berupa puisi maupun prosa yang harus

memiliki daya imajinasi dan kekreatifan yang tinggi.

f. Tujuan konsumtif

Tujuan penulis menyelesaikan tulisannya untuk dijual atau dikonsumsi oleh para pembaca. Dalam hal ini penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca. Penulis lebih berorientasi pada bisnis. Bentuk tulisan ini berupa novel-novel dan yang lainnya. (Nurmila, 2021:45)

d. Teknik-Teknik Pembelajaran Menulis

Pembelajaran menulis memerlukan penerapan teknik-teknik yang tepat untuk membantu siswa menguasai kemampuan ini secara efektif. Teknik pembelajaran menulis dirancang untuk memotivasi siswa, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta memfasilitasi proses kreatif dalam menghasilkan tulisan yang terstruktur. Salah satu teknik yang sering digunakan adalah *brainstorming*, yang bertujuan untuk menggali ide-ide siswa sebelum mereka memulai proses menulis. Teknik ini membantu siswa dalam mengorganisasi pemikiran mereka sehingga lebih mudah untuk dituangkan ke dalam bentuk tulisan (Harmer, 2020:89).

Selain itu, teknik *free writing* atau menulis bebas juga dapat digunakan untuk melatih siswa menuangkan gagasan mereka secara spontan tanpa terlalu memikirkan aturan gramatikal. Teknik ini efektif dalam meningkatkan kreativitas dan membantu siswa mengatasi *writer's*

block. Menurut Hyland (2021:123), teknik menulis bebas memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide secara mendalam tanpa tekanan, yang kemudian dapat direvisi menjadi tulisan yang lebih terstruktur. Teknik lain yang sering diterapkan adalah penggunaan model atau contoh tulisan, di mana siswa diajak untuk menganalisis dan mempelajari karakteristik tulisan yang baik, seperti penggunaan alur cerita, gaya bahasa, dan penyusunan paragraf.

Teknik pembelajaran menulis juga mencakup kegiatan kolaboratif, seperti *peer review* atau diskusi kelompok. Dalam teknik ini, siswa saling memberikan umpan balik terhadap tulisan masing-masing. Menurut Graham dan Perin (2020:35), *peer review* tidak hanya meningkatkan kualitas tulisan siswa, tetapi juga membantu mereka untuk lebih memahami konsep menulis yang efektif. Teknik ini melibatkan siswa secara aktif dan memungkinkan mereka belajar dari perspektif teman sebaya. Dengan menggunakan berbagai teknik pembelajaran menulis yang sesuai, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif, sehingga keterampilan menulis siswa dapat berkembang secara optimal.

7) Cerita Pendek (Cerpen)

a. Pengertian Cerpen

Cerpen merupakan salah satu jenis fiksi. Cerpen mempunyai elemen cerita, plot, latar, tokoh yang lebih sempit dari pada novel. Sumardjo (2007: 202) menyatakan bahwa cerita pendek merupakan

fiksi yang selesai dibaca dalam sekali duduk. Oleh karena itu, cerita yang disajikan dalam cerpen terbatas hanya memiliki satu kisah atau satu peristiwa.

Menurut Edgar Allan Poe (via Nurgiyantoro, 2007: 10) cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam-suatu hal yang kiranya tak mungkin dilakukan untuk sebuah novel. Cerpen mempunyai panjang yang bervariasi. Ada cerpen yang pendek (*short short story*) dan jumlah katanya berkisar 500 kata, ada cerpen yang panjangnya cukupan (*middle short story*), dan ada cerpen yang panjang (*long short story*), yang terdiri dari ribuan kata.

Sementara itu, Sayuti (2000:10) menyatakan cerpen menunjukkan kualitas yang bersifat *compression* “pemadatan”, *concentration* “pemusatan”, dan *intensity* “pendalaman”, yang semuanya berkaitan dengan panjang cerita dan kualitas struktural yang diisyaratkan oleh panjang cerita itu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah cerita pendek yang memiliki komposisi lebih sedikit dibanding novel dari segi kepadatan cerita, memusatkan pada satu tokoh, satu situasi dan habis sekali dibaca. Konflik yang disajikan dalam cerpen biasanya hanya mengembangkan satu peristiwa sehingga cerpen menjadi menarik karena keterbatasan objek atau peristiwa yang diceritakan.

b. Unsur-Unsur Pembangun Cerpen

Cerpen merupakan prosa fiksi dan prosa fiksi tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pembangun cerita. Menurut Sayuti (2000: 29) elemen-elemen pembangun prosa fiksi pada dasarnya dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu fakta cerita, sarana cerita, dan tema.

1) Fakta Cerita

Merupakan bagian dari unsur pembangun cerita yang ada dalam prosa fiksi. Unsur-unsur dalam fakta cerita selalu diuraikan dan dirangkai sehingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Fakta cerita meliputi plot, penokohan, dan latar. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

a) Plot atau alur

Alur diartikan tidak hanya sebagai peristiwa-peristiwa yang diceritakan dengan panjang lebar dalam suatu rangkaian tertentu, tetapi juga merupakan penyusunan yang dilakukan oleh penulisnya mengenai peristiwa-peristiwa tersebut berdasarkan hubungan kualitasnya (Sayuti, 2019: 31). Alur sebagai jalan cerita yang menyajikan peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian secara runtut yang telah diperhitungkan terlebih dahulu oleh pengarang

Menurut Nurgiyantoro (2017: 12) plot dalam cerpen pada umumnya tunggal, hanya terdiri dari satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir. Ada pula cerpen yang tidak berisi

penyelesaian secara jelas, tetapi penyelesaian diserahkan kepada interpretasi pembaca.

Nurgiyantoro, (2007: 113) mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Forster (via Nurgiyantoro, 2007: 113) menyatakan bahwa plot adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa alur atau plot adalah jalan cerita yang berupa rangkaian peristiwa yang terdiri satu peristiwa secara runtut yang telah diperhitungkan pengarang.

b) Penokohan

Penokohan menurut Jones (Via Nurgiyantoro, 2007: 165) adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Menurut Abrams (via Nurgiyantoro, 2007: 165) tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam upacara dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Tokoh yang ditampilkan dalam prosa fiksi berkaitan dengan

persepsi pembaca. Pemaknaan dari kepribadian yang dimunculkan oleh tokoh pada dasarnya pembacalah yang memberi arti semuanya. Pembaca juga dapat membedakan kepribadian tokoh-tokoh yang dimunculkan. Tokoh-tokoh dalam prosa fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan berdasarkan pada sudut mana penamaan itu dilakukan. Nurgiyantoro (2007: 176) membedakan tokoh sebagai berikut.

(1) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam cerita dan merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian, karena tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, ia sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan. Tokoh tambahan adalah tokoh yang dalam keseluruhan cerita dimunculkan lebih sedikit, tidak dipentingkan, dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitan dengan tokoh utama, secara langsung ataupun tak langsung.

(2) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Altenbernd dan Lewis (Via Nurgiyantoro, 2007:178) menyatakan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero, tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-

nilai, yang ideal bagi kita. Tokoh protagonis menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan dan harapan pembaca. Tokoh antagonis adalah tokoh penyebab terjadinya konflik . Tokoh antagonis dapat disebut beroposisi dengan tokoh protagonis secara fisik maupun batin.

(3) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat yang tertentu saja. Dalam penceritaan ia tidak diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya. Ia tak memiliki sifat dan tingkah laku yang dapat memberikan efek kejutan bagi pembaca. Sifat dan tingkah laku seorang tokoh bersifat datar, monoton, hanya mencerminkan satu watak tertentu. Dengan demikian, pembaca akan dengan mudah memahami watak dan tingkah laku tokoh sederhana.

Tokoh bulat merupakan tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian dan jati dirinya. Ia dapat memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin seperti bertentangan dan sulit diduga. Menurut Abrams (via Nurgiyantoro, 2007: 183) tokoh bulat lebih menyerupai kehidupan manusia yang sesungguhnya, karena di samping memiliki berbagai kemungkinan sikap dan

tindakan, ia juga sering memberikan kejutan.

(4) Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial tidak mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa- peristiwa yang terjadi. (Alternbernd & Lewis via Nurgiyantoro, 2007: 188). Tokoh jenis ini tampak seperti kurang terlibat dan tak terpengaruh oleh adanya perubahan-perubahan lingkungan yang terjadi karena adanya hubungan antarmanusia. Ia memiliki sikap dan watak yang relative tetap, tak berkembang, sejak awal sampai akhir cerita.

Tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan dan perubahan peristiwa dan plot yang dikisahkan. Tokoh ini secara aktif berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial, alam maupun yang lain, yang kesemuanya itu akan mempengaruhi sikap, watak dan tingkah lakunya.

(5) Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Tokoh tipikal adalah tokoh yang hanya sedikit ditampilkan keadaan individualitasnya, dan lebih banyak ditonjolkan kualitas pekerjaan atau kebangsaannya (Alternbernd & Lewis via Nurgiyantoro, 2007: 190). Tokoh ini

merupakan penggambaran, pencerminan, atau penunjukan terhadap orang, atau sekelompok orang yang terikat dalam sebuah lembaga, atau seorang individu sebagai bagian dari suatu lembaga, yang ada di dunia nyata.

Tokoh netral adalah tokoh cerita yang berekstensi demi cerita itu sendiri. Tokoh ini benar-benar merupakan tokoh imajiner yang hanya hidup dan bereksistensi dalam dunia fiksi. Ia hadir semata-mata demi cerita, atau bahkan dialah sebenarnya yang punya cerita, pelaku cerita, dan yang diceritakan.

Munculnya tokoh-tokoh tersebut tidak hadir begitu saja dan tidak semata-mata hanya berhubungan dengan masalah pemilihan jenis perwatakan para tokoh, namun dibutuhkan teknik pelukisan tokoh, yaitu teknik ekspositori dan teknik dramatik. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

(1) Teknik Ekspositori

Teknik ekspositori sering juga disebut sebagai teknik analitis, pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung.

(2) Teknik Dramatik

Penampilan tokoh cerita dalam teknik dramatik, artinya mirip dengan yang ditampilkan pada drama,

dilakukan secara tak langsung. Artinya, pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh.

c) Latar

Sayuti (2000:126) Elemen fiksi yang menunjukkan kepada kita di mana dan kapan kejadian-kejadian dalam cerita berlangsung disebut *setting* "latar". Latar tersebut dibagi menjadi tiga bagian meliputi: (1) latar tempat, (2) latar waktu, (3) latar sosial. Untuk lebih jelasnya ketiga hal tersebut satu per satu diuraikan sebagai berikut.

(1) Latar Tempat

Latar tempat adalah hal yang berkaitan dengan masalah geografis dan menyangkut deskripsi tempat suatu peristiwa cerita itu terjadi.

(2) Latar Waktu

Latar waktu mengacu pada saat terjadinya peristiwa, dalam plot, secara historis.

(3) Latar Sosial

Latar sosial melukiskan status yang menunjukkan hakikat seseorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya.

d) Judul

Judul merupakan elemen lapisan luar fiksi, namun judul hal pertama yang dibaca oleh pembaca fiksi. Judul biasanya dijadikan

acuan cerita secara keseluruhan.

e) Sudut Pandang

Sudut Pandang pada dasarnya adalah pandangan yang diambil oleh pengarang untuk melihat peristiwa dan kejadian dalam cerita. Sudut pandang dalam cerita hanya memisahkan siapa yang bercerita, merupakan pilihan atau ketentuan pengarang yang akan berpengaruh dalam menentukan corak dan gaya cerita yang diciptakannya. Pengarang memilih dari sudut pandang mana akan menyajikan. Bisa saja pengarang berdiri sebagai orang di luar cerita dan mungkin pula ia mengambil peran dalam cerita itu.

f) Gaya dan Nada

Gaya dan nada merupakan sarana cerita dalam fiksi yang tidak dapat dipisahkan. Gaya adalah cara pemakaian bahasa yang spesifik dan merupakan pengungkapan seorang yang khas bagi pengarang. Gaya berfungsi sebagai sumbangan untuk menciptakan nada cerita. Dalam kaitannya gaya merupakan sarana, sedangkan nada merupakan tujuan. Oleh karena itu, gaya setiap pengarang tidak akan sama dengan gaya pengarang lain.

g) Tema

Sayuti (200: 187) menyatakan bahwa tema adalah makna cerita gagasan sentral, atau dasar cerita.

B. Penelitian Relevan

Rancangan penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang relevan, baik dari tesis maupun jurnal nasional. Beberapa di antaranya adalah:

1. Penelitian Amelia Sari dari Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2021 berjudul “Penggunaan Media Digital Canva dalam Pembelajaran Menulis di SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis efektif dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dan mengembangkan ide-ide dalam tulisan dengan cara yang menarik secara visual. (*Amelia Sari, 2021*)
2. Penelitian Rizki Andini dari Universitas Negeri Malang pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Menengah Pertama”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti Canva, mampu meningkatkan partisipasi aktif dan keterampilan menulis siswa, terutama dalam aspek pengembangan ide dan struktur cerita. (*Rizki Andini, 2022*)
3. Penelitian Bayu Pratama dari Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2020 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis

teknologi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis cerpen dengan lebih efektif, khususnya dalam merancang alur cerita dan mengembangkan karakter. (*Bayu Pratama, 2020*)

4. Penelitian Intan Puspita dari Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2019 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Desain dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa aplikasi desain seperti Canva membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran melalui visualisasi, yang berdampak positif terhadap kemampuan menulis dan daya tarik pembelajaran. (*Intan Puspita, 2019*)
5. Penelitian Dewi Kartika dari Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2023 dengan judul “Penerapan Media Canva Magic dalam Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva Magic dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis dan membantu mereka dalam mengatur serta mengembangkan ide-ide secara visual. (*Dewi Kartika, 2023*)

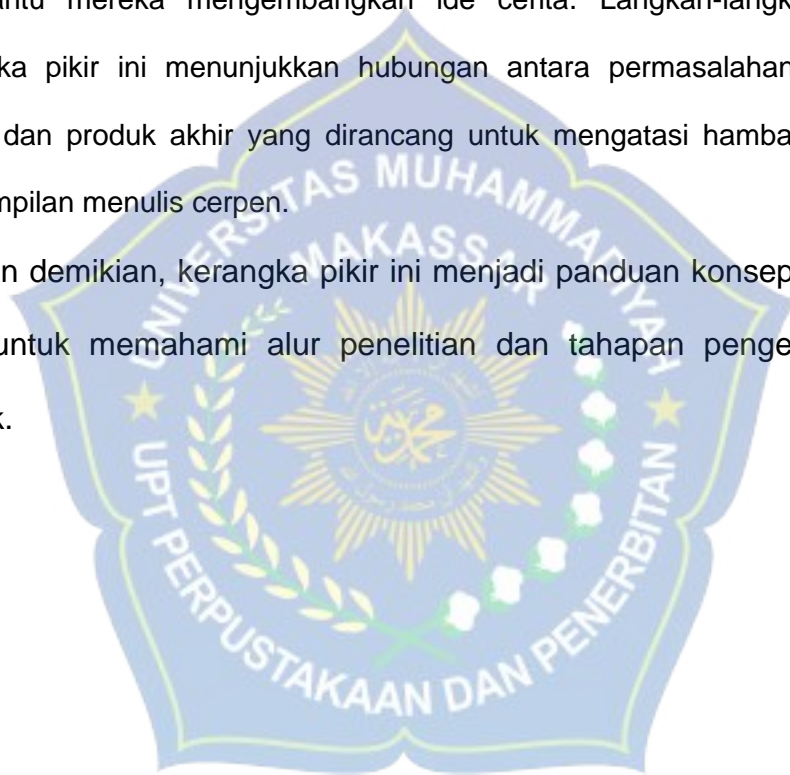
C. Kerangka Pikir

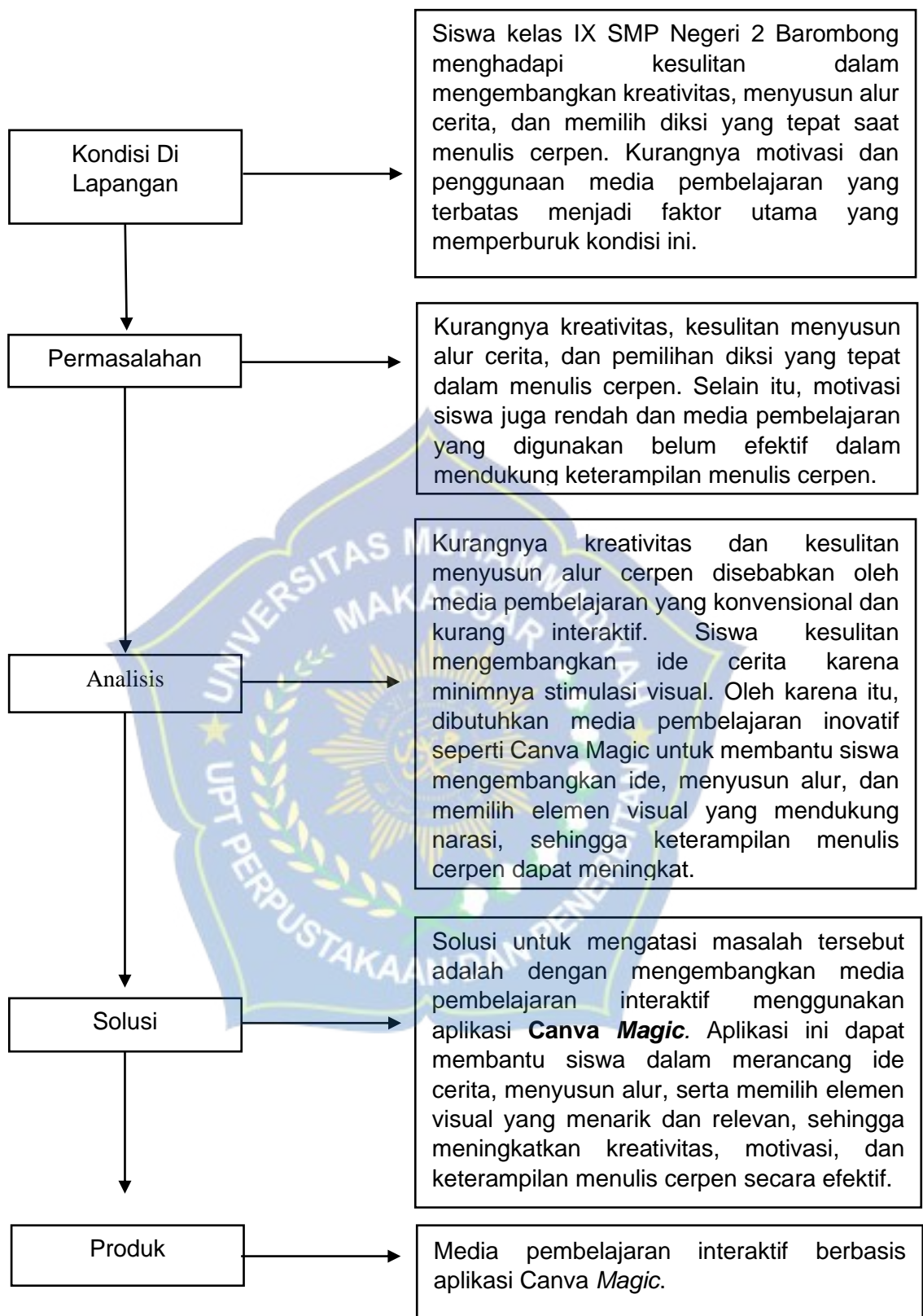
Kerangka pikir pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis mengenai langkah-langkah penelitian yang dilakukan, mulai dari identifikasi masalah hingga pengembangan solusi berupa produk inovatif. Berdasarkan kondisi di lapangan, diketahui bahwa siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong mengalami berbagai kesulitan dalam menulis cerpen, seperti kurangnya kreativitas, kesulitan menyusun alur cerita, pemilihan diksi

yang tepat, serta rendahnya motivasi belajar akibat penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan kurang interaktif.

Pendekatan dalam penelitian ini bertumpu pada upaya untuk menganalisis masalah dan mencari solusi yang relevan serta inovatif. Canva *Magic* dipilih sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung proses belajar siswa dengan visualisasi menarik dan fitur kreatif untuk membantu mereka mengembangkan ide cerita. Langkah-langkah dalam kerangka pikir ini menunjukkan hubungan antara permasalahan, analisis, solusi, dan produk akhir yang dirancang untuk mengatasi hambatan dalam keterampilan menulis cerpen.

Dengan demikian, kerangka pikir ini menjadi panduan konseptual yang jelas untuk memahami alur penelitian dan tahapan pengembangan produk.





Gambar 2.2 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan metode analisis kuantitatif deskriptif. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Nana, 2007:19).

Definisi tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gay bahwa penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan produk yang memenuhi kriteria efektif untuk digunakan di sekolah namun bukan untuk menguji teori. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada media pembelajaran Bahasa Indonesia ini yakni dengan model 4 yang dikemukakan oleh Thiagarajan, terdiri dari 4 tahap yaitu tahap definisi (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini yakni mengikuti langkah- langkah yang diinstruksikan dalam model pengembangan menurut (Thiagarajan, Sivasailam, 1974) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*) yaitu, definisi (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

1. Definisi (*define*)

Tahapan ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan terkait syarat yang diawali dengan analisis tujuan menggunakan rangkaian yakni *Pertama*, melakukan analisis masalah yang mendasari sehingga perlu dijadikan sebagai bahan pertimbangan media pembelajaran, *Kedua*, melakukan analisis terhadap peserta didik dalam rangka mengetahui pengalaman dan pengetahuan terhadap materi sebelumnya. *Ketiga*, analisis materi. *Keempat*, spesifikasi tujuan yakni dalam rangka merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran khusus atau indikator ketercapaian proses pembelajaran.

2. Perancangan (*design*)

Setelah memahami kebutuhan dan masalah, tahap ini berfokus pada perancangan media pembelajaran interaktif yang berbasis Canva *Magic*. Langkah-langkahnya meliputi:

- a. Penyusunan Rencana Pembelajaran: Menyusun struktur pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan Canva *Magic* dalam kegiatan menulis cerpen. Ini mencakup alur aktivitas, materi, dan metode evaluasi.
- b. Pembuatan *Blueprint* atau Sketsa Desain: Mendesain tampilan visual dan navigasi produk, termasuk layout dan elemen visual yang mendukung proses penulisan cerpen.

- c. Pengembangan Instrumen Evaluasi: Menyusun instrumen untuk menilai efektivitas produk, seperti angket untuk siswa dan rubrik penilaian keterampilan menulis cerpen.
- d. Simulasi Awal: Melakukan simulasi awal produk dalam skala kecil untuk melihat apakah desain awal sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat digunakan dengan mudah.

3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini, produk yang telah dirancang mulai dikembangkan dan diujicobakan. Langkah-langkahnya mencakup:

- a. Produksi Media: Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *platform Canva Magic*, lengkap dengan *template* dan elemen visual yang relevan untuk membantu siswa dalam menulis cerpen.
- b. Uji Coba Terbatas (*Small Group Trial*): Melakukan uji coba produk pada kelompok kecil siswa untuk mendapatkan masukan awal mengenai efektivitas dan kesesuaian produk.
- c. Revisi Produk: Berdasarkan hasil uji coba terbatas, peneliti melakukan perbaikan dan penyesuaian pada produk untuk meningkatkan kualitasnya.
- d. Uji Coba Lapangan (*Field Trial*): Mengujicobakan produk pada skala yang lebih besar di kelas, guna melihat dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebarluasan media pembelajaran. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media pembelajaran pada siswa SMP Negeri 2 Barombong.



C. Fokus Pengembangan

Fokus dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media ajar untuk materi keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas IX SMPN Negeri 2 Barombong. Media ajar ini memanfaatkan media audio visual dalam menyampaikan kepada siswa cara menulis cerpen yang melibatkan dua indra yaitu, penglihatan dan pendengaran (Haslinda, 2017:29).

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IX SMPN Negeri 2 Barombong yang berjumlah 20 orang siswa dan 1 guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kualitas produk media pembelajaran menggunakan audio visual. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik (Emzir, 2020:24).

F. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan sebelum media pembelajaran interaktif diterapkan. Sedangkan *posttest* digunakan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media interaktif

b. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran

Lembar Observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

c. Lembar Validasi Ahli

Validasi digunakan untuk memperoleh data tentang hasil validasi para ahli mengenai perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

Validator diminta menuliskan skor yang sesuai dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai, kemudian validator akan memberikan kesimpulan penilaian umum tentang media pembelajaran dengan kategori dapat diterapkan tanpa revisi, dapat diterapkan dengan revisi kecil, dapat diterapkan dengan revisi besar, dan belum dapat diterapkan.

Proses validasi instrumen dilakukan oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai dan mengevaluasi hasil pengembangan media pembelajaran interaktif. Untuk memperoleh data kevalidan media dengan cara memberikan draft desain media kepada ahli dan ahli mengevaluasi desain media tersebut. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi yang diberikan kepada ahli dan wawancara. Lembar validasi digunakan untuk validitas media pembelajaran audio visual interaktif yang telah dikembangkan untuk memperoleh penilaian dan tanggapan berupa komentar dan saran perbaikan dari para ahli tentang media yang sudah didesain, baik pada aspek *content* (isi materi) maupun aspek media. Adapun kisi-kisi instrument validasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli

1) Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian
Aspek Tampilan	
1.	Ketepatan pemilihan warna
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf
3.	Kejelasan bentuk & ukuran gambar
4.	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>
5.	Kejelasan video dan suara
6.	Kombinasi warna bersifat kontekstual dan Menarik
Aspek Pembelajaran	
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas
2.	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
Aspek Bahasa	
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan
2.	Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami
Skor rata-rata	

2) Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Kriteri Penilaian
1.	Materi	a. Kebenaran materi dan konten
		b. Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan modul ajar
		c. Sistematis, sesuai struktur pembelajaran

2.	Kebahasaan	a. Keterbacaan bahasa atau bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa
		b. Menggunakan Bahasa yang komunikatif
		c. Istilah yang digunakan tepat dan dapat dipahami
		d. Menggunakan istilah dan simbol secara jelas
3.	Penyajian	a. Membangkitkan motivasi/minat/rasa ingin tahu siswa
		b. Sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca siswa
		c. Mendorong siswa terlibat aktif
		d. Menarik/menyenangkan

Data yang diperoleh dari para ahli tersebut digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk sampai dinyatakan layak untuk diujicobakan. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli dalam bentuk skala likert.

d. Angket Respons Guru dan Siswa

Instrument ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui angket. Angket tersebut diisi oleh guru dan siswa setelah melakukan dan mengikuti pembelajaran, selanjutnya data ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

1) Lembar Validasi Respons Guru

No	Aspek	Kriteri Penilaian
1.	Petunjuk	a. Petunjuk pengisian kuesioner dinyatakan dengan jelas
		b. Pilihan respons guru dinyatakan dengan jelas
2.	Bahasa	a. Penggunaan Bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah Bahasa Indonesia.
		b. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah
		c. Kesederhanaan struktur kalimat.
3.	Isi	a. Tujuan penggunaan kuesioner dinyatakan dengan jelas dan terukur
		b. Pertanyaan-pertanyaan pada angket dapat menjangkau seluruh respons guru terhadap media pembelajaran
		c. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sesuai dengan tujuan pengukuran
		d. Rumusan pertanyaan pada kuesioner menggunakan kata/perintah/ Pernyataan yang menuntut pemberian tanggapan dari guru

2) Lembar Validasi Respons Siswa

No	Aspek	Kriteri Penilaian
1.	Petunjuk	a. Petunjuk pengisian kuesioner dinyatakan dengan jelas
		b. Pilihan respons guru dinyatakan dengan jelas
2.	Bahasa	a. Penggunaan Bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah Bahasa Indonesia.
		b. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah
		c. Kesederhanaan struktur kalimat.
3.	Isi	a. Tujuan penggunaan kuesioner dinyatakan dengan jelas dan terukur
		b. Pertanyaan-pertanyaan pada angket dapat menjaring seluruh respons guru terhadap media pembelajaran
		c. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sesuai dengan tujuan pengukuran
		d. Rumusan pertanyaan pada kuesioner menggunakan kata/perintah/ Pernyataan yang menuntut pemberian tanggapan dari guru

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sebanyak empat komponem, yaitu: tes awal (*pretest*), teks akhir (*posttest*), observasi, dan angket, adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan, sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit/kecil (sugiyono, 2019:137). Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa. Wawancara dilakukan untuk menggali permasalahan dalam pembelajaran memproduksi menulis cerpen sederhana. Wawancara pertama digunakan dalam penelitian ini saat analisis kebutuhan. Wawancara selanjutnya dilakukan saat desain media pembelajaran diproduksi dan di validasi, serta pada tahap one-to-one. Wawancara dilakukan untuk memperoleh hasil penilaian yang lebih lengkap dan mendalam dengan melakukan kontak langsung dengan siswa. Wawancara dilakukan tidak terstruktur dan bersifat terbuka, alat yang digunakan untuk pengumpulan data berupa pedoman wawancara. Data diperoleh melalui wawancara nantinya berisi tanggapan dan penilaian berupa komentar dan saran perbaikan dari siswa sebagai acuan untuk merevisi produk.

b. Tes Hasil Belajar

1) Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan mapel Bahasa Indonesia pada materi menulis cerpen yang dimiliki oleh peserta didik sebelum diterapkannya media interaktif

2) *Treatment* (pemberian perilaku)

Peneliti menerapkan media interaktif pada pembelajaran menulis cerpen.

3) Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui perkembangan siswa setelah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran.

c. Observasi

Teknik observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa pada saat uji coba media pembelajaran interaktif. Teknik ini digunakan untuk mengukur indikator-indikator selama proses pembelajaran berlangsung.

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Dalam observasi ini peneliti terlibat langsung dalam kegiatan di lapangan terhadap subjek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian. Dengan observasi partisipan ini,

maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.

d. Teknik Angket

Teknik angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang media pembelajaran interaktif yang disebarkan kepada siswa dan guru. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu, angket tertutup, angket yang apabila pertanyaannya disertai dengan pilihan jawaban yang sudah ditentukan oleh peneliti. Dengan berbasis angket tertutup maka responden hanya tinggal memberikan pilihan pada salah satu jawaban yang dianggap benar terhadap pertanyaan yang dikemukakan. Instrumen penilaian menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (nilai = 4), setuju (nilai = 3), tidak setuju (nilai = 2) dan sangat tidak setuju (nilai = 1).

e. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik tertulis, gambar, maupun elektronik. (Sukmadinata, 2007: 220). Menurut Arikunto (2014: 274) metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berwujud arsip dokumen tentang seperti profil sekolah, keadaan geografis, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswa, sarana prasarana sekolah.

H. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan yakni berdasarkan pada model penelitian menggunakan skala likert dalam rangka memperoleh jawaban seluruh responden terkait tingkat persetujuan dari setiap pertanyaan yang diajukan pada angket dengan gradasi sangat kurang setuju hingga sangat setuju.

Tabel 3.2 Skor Penilaian Angket

Kriteria	Skor
1	Sangat kurang setuju
2	Kurang setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diukur pendapat responden terhadap objek penelitian dari daftar pertanyaan yang diajukan di dalam angket dengan urutan skor dengan angka 1 merupakan jawaban responden yang sangat kurang setuju, skor 2 yakni kurang setuju, 3 (setuju) dan skor 4 adalah pendapat responden yang sangat setuju terhadap pernyataan angket.

Setelah dilakukan skoring maka akan dilakukan pemodelan untuk mengetahui total skor dan rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n Xi}{n}$$

Dengan menghitung rata-rata yakni dengan rumus:

$$x_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 4$$

Keterangan:

X = Rata-rata akhir

X_i = Nilai uji operasional angket

n = Jumlah peserta didik

Selain itu, terdapat juga kriteria yang menentukan apakah media pembelajaran interaktif yang digunakan dinilai menarik.

Tahap selanjutnya yakni mengetahui keterlaksanaan bahan ajar dengan melakukan tabulasi data dan menghitung persentase yang diperoleh dengan persamaan

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase keterlaksanaan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pernyataan

Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini dibagi dalam 4 jenis analisis yakni validasi, kepraktisan, efektifitas serta kemenarikan dengan berdasarkan pada penilaian ahli sebagai validator, responden siswa maupun gurusebagai tolak ukur kepraktisan, efektifitas serta kemenarikan

media dengan menggunakan skala likert yang terdapat pada angket responden.

1. Uji Validasi

Sebelum instrumen dan media pembelajaran digunakan di lapangan, terlebih dahulu diuji validasi. Untuk memperoleh data dan instrument yang dikembangkan, format-format validasi diberikan kepada validator untuk memberikan penilaian terhadap aspek-aspek yang tercantum dalam lembar instrumen. Koefisien validitas isi dapat dihitung dengan berbasis rumus berikut:

$$VI = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan:

VI = Validitas

A = Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai.

B & C = Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai pertama dan kedua, penilai pertama setuju (sangat relevan), penilai kedua tidak setuju (kurang relevan, atau sebaliknya).

D = Sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai

Berikut ini adalah model kesepakatan antara penilai untuk validitas isi :

Tabel 3.3 Model kesepakatan antar dua pakar validator

	Relevansi lemah	Relevansi kuat (3-4)
Relevansi Lemah (1-2)	0	0
Relevansi kuat (3-4)	1	10

(Ruslan, 2009)

Untuk memutuskan apakah instrument dan media pembelajaran telah memiliki derajat validitas, maka digunakan model kesepakatan tersebut dengan kriteria hasil penilaian dari kedua validator minimal memiliki relevansi kuat. Jika hasil dari koefisien validitas isi tinggi ($V > 75\%$), maka dapat dinyatakan bahwa hasil pengukuran yang dilakukan adalah sah. Apabila tidak demikian maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh tim validator atau dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang. Selanjutnya, dilakukan proses validasi ulang terhadap perangkat yang telah direvisi. Demikian seterusnya sehingga diperoleh hasil yang sah.

2. Analisis Validitas

Untuk mengetahui validitas media ajar dilakukan melalui pengamatan media ajar dan pengisian angket oleh ahli. Lembar angket

yang berisi pernyataan dan memiliki 4 pilihan jawaban yang masing-masing jawaban memiliki skor yang berbeda-beda.

Tabel 3.4 Skor Penilaian Validitas Ahli

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Sangat kurang layak

Langkah selanjutnya, skor dari penilaian masing-masing validator ahli materi dan ahli praktisi tersebut kemudian dicari rata-ratanya. Data yang terkumpul tersebut selanjutnya akan dianalisis dan dicari skor penilaian total dengan menggunakan rumus, sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum ni}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase skor penilaian

$\sum ni$ = Skor yang diperoleh

N = Banyaknya butir pernyataan

Hasil dari persentasi masing-masing validator ahli materi dan ahli media tersebut kemudian dikelompokkan dalam kriteria skor penilaian validasi ahli untuk menentukan kualitas dan tingkat kelayakan media ajar interaktif dalam memproduksi menulis cerpen sederhana. Kriteria skor

penilaian validasi ahli. Dapat dilihat dalam tabel berikut (Sistyarini & Nutjahyani, 2017:56).

Tabel 3.5 Kriteria Skor Penilaian Validitas Ahli

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan
$0 < P \leq 25 \%$	Sangat kurang layak digunakan
$25\% < P \leq 50\%$	Kurang layak digunakan
$50\% < P \leq 75 \%$	Layak digunakan
$75\% < P \leq 100 \%$	Sangat layak digunakan

Berdasarkan tabel 1. tersebut dapat diketahui persentase kelayakan dan kualitas media pembelajaran interaktif yang diterapkan. Jika nilai kriteria kurang atau sama dengan 25 % maka media pembelajaran sangat kurang layak untuk digunakan dalam proses pemahaman materi menulis cerpen di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya, skor antara 26-50 % dianggap bahwa media audio visual interaktif masih kurang layak sebagai media pembelajaran. Kemudian skor dengan interval 51-75 % dari responden dianggap bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif adalah layak digunakan. Skor 76-100% yang berdasarkan penilaian dari angket dianggap bahwa media tersebut sangat layak digunakan pada proses pembelajaran interaktif.

3. Analisis Kepraktisan

a) Respons Guru dan Peserta Didik

Angket respons guru dan angket respons peserta didik terhadap penggunaan media ajar memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing jawaban memiliki skor yang berbeda dengan mengartikan kemenarikan produk bagi pengguna. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.6 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat praktis
3	Praktis
2	Kurang praktis
1	Sangat kurang praktis

Langkah selanjutnya, skor penilaian dari masing-masing angket respons tersebut kemudian dicari rata-ratanya. Data yang terkumpul tersebut selanjutnya akan dianalisis dan dicari skor penilaian total dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n} \quad \text{---}$$

$$X_i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

Keterangan :

X = rata-rata akhir

X_i = nilai uji operasional angket tiap peserta didik

N = banyaknya peserta didik yang mengisi angket

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing angket respons tersebut kemudian dikonversikan ke pernyataan untuk menemukan kualitas dan tingkat kemenarikan media ajar interaktif dalam memproduksi menulis cerpen. Penkonverisan skor menjadi pernyataan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Untuk Uji Kemenarikan

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan
$3,26 < x \leq 4,00$	Sangat menarik
$2,51 < x \leq 3,26$	Menarik
$1,76 < x \leq 2,51$	Kurang menarik
$1,00 < x \leq 1,76$	Sangat kurang menarik

Selain analisis validitas pada media pembelajaran audio visual interaktif, juga dilakukan analisis praktis dan efisiensi. Praktis dan efisien artinya memudahkan dan optimal (KBB, 2016). Konsep efisiensi berhubungan erat dengan produktifitas (Mardiasmo, 2009:23). Dalam hal ini, analisis tersebut dimaksudkan untuk menguji media pembelajaran yang diterapkan akan memberikan kemudahan dan optimalisasi dalam proses pemahaman peserta didik. Berdasarkan respons responden dengan menggunakan 4 (empat) tingkatan pilihan jawaban yang disesuaikan dengan pertanyaan yang diajukan. Berikut

merupakan persamaan yang digunakan dalam menentukan praktis dan efisiensi media pembelajaran.

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase praktis terhadap keterlaksanaan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pernyataan

Kemudian selanjutnya dilakukan konversi klasifikasi keterlaksanaan pembelajaran dengan melihat tabel 3.8 sebagai berikut:

Tabel 3.8 Klasifikasi Praktis Terhadap Keterlaksanaan

Skor (%)	Klasifikasi Keterlaksanaan
<50	Tidak praktis
50 – 70	Kurang praktis
70 – 85	Praktis
> 85	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan dikatakan praktis jika keterlaksanaan pembelajaran memenuhi klasifikasi minimal baik. (Jannah, atika Izzatul, 2017:18).

4. Keefektifan

Efektivitas merupakan tolok ukur pencapaian tujuan atau target (hasil guna). Efektivitas merupakan hubungan antara output dengan tujuan atau sasaran yang hendak dicapai (Mardiasmo, 2009:56). Keefektifan media pembelajaran didasarkan pada siswa terbantu dan mencapai kompetensi yang harus dimilikinya. Indikator yang digunakan untuk menentukan keefektifan bahan ajar yaitu; tes hasil belajar peserta didik. (Mustami et al., 2017:122). Efektivitas bahan ajar juga diukur dari data tes hasil belajar peserta didik yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif. Data diisi oleh observer yaitu guru. Kemudian dianalisis dengan persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase efektivitas

F = Frekuensi aktivitas

N = Banyaknya Individu

Setelah didapatkan hasil dari persentase keefektifan maka dilihat apakah efektif atau tidak dengan mempertimbangan tabel berikut:

Tabel 3.9 Kategori Keefektifan

Interval (%)	Kategori
≤ 40	Tidak Efektif
41-55	Kurang Efektif

56-75	Efektif
76-100	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel, dapat diketahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang diterapkan. Jika persentase kurang atau sama dengan 40 % maka digolongkan pada kategori tidak efektif, interval 41- 55 % tidak efektif, sedangkan interval 56-75 % merupakan tingkat efektif dari media pembelajaran. Kemudian nilai antara 76-100 % merupakan hasil persentase jawaban responden yang mengartikan bahwa media pembelajaran yang digunakan merupakan media yang sangat efektif.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva Magic dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong. Penelitian ini mencakup tahap pengembangan prototipe, validasi oleh ahli, uji kepraktisan, serta uji keefektifan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa dengan menggunakan model pengembangan 4D melalui tahap mencakup *define, design, development, dan disseminate*.

1. Prototipe Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva *Magic* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* (definisi) bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva *Magic*. Tahapan ini dilakukan melalui empat jenis analisis utama:

1) Analisis Masalah

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, ditemukan beberapa kendala yang dihadapi

siswa dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Salah satu hambatan utama adalah kesulitan dalam memahami struktur cerpen, yang terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyusun cerita yang kohesif dan sistematis karena kurangnya pemahaman terhadap struktur naratif ini. Selain itu, motivasi siswa dalam menulis cerpen cenderung rendah akibat metode pengajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Guru sering kali menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam penulisan cerpen dengan lebih baik.

Selain faktor struktural dan motivasi, kesulitan dalam menggunakan diksi dan gaya bahasa yang sesuai dalam cerpen juga menjadi tantangan bagi siswa. Beberapa siswa mengalami hambatan dalam memilih kata-kata yang tepat untuk menciptakan suasana dan karakter yang kuat dalam cerita mereka. Kurangnya latihan kreatif dalam menggunakan bahasa menyebabkan cerpen yang dihasilkan menjadi monoton dan kurang menarik. Kendala lainnya adalah tidak adanya media pembelajaran digital yang mendukung proses menulis cerpen secara kreatif. Pembelajaran masih banyak bergantung pada buku teks dan tugas manual tanpa adanya pendekatan berbasis

teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam menulis. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran interaktif yang mampu membantu siswa dalam mengatasi kendala-kendala tersebut.

2) Analisis Peserta Didik

Mayoritas siswa yang terlibat dalam penelitian ini menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap media pembelajaran berbasis visual dan digital dibandingkan dengan metode konvensional. Mereka lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk gambar, animasi, atau interaksi digital dibandingkan dengan hanya membaca teks atau mendengarkan penjelasan dari guru. Ketertarikan ini didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin memengaruhi pola belajar siswa, di mana mereka lebih terbiasa dengan penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Canva Magic* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam menulis cerpen.

3) Analisis Materi

Materi menulis cerpen yang diajarkan dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas IX sudah mencakup aspek-aspek dasar dalam kepenulisan, seperti struktur cerpen, gaya bahasa, serta

unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam cerita. Namun, dalam praktiknya, materi ini belum didukung oleh media pembelajaran yang membantu eksplorasi ide kreatif siswa. Metode pengajaran yang masih bersifat tekstual dan kurang interaktif membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan cerita secara mandiri. Hal ini berdampak pada rendahnya variasi dalam karya yang dihasilkan oleh siswa, di mana banyak cerpen yang mereka tulis masih terkesan kaku dan kurang imajinatif.

Untuk memastikan bahwa pengembangan *Canva Magic* dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal, analisis materi dilakukan dengan membandingkan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dengan fitur yang tersedia dalam aplikasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Canva Magic* dapat menyediakan berbagai elemen visual dan interaktif yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi menulis cerpen. Dengan adanya template desain cerita, alat bantu menyusun alur, serta fitur interaktif lainnya, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menulis cerpen dan mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan ide-ide mereka.

4) Spesifikasi Tujuan

Berdasarkan hasil analisis di atas, ditetapkan beberapa tujuan utama dalam pengembangan media pembelajaran *Canva*

Magic. Tujuan pertama adalah membantu siswa memahami struktur cerpen melalui media interaktif. Dengan adanya visualisasi dan fitur interaktif yang disediakan dalam Canva *Magic*, siswa dapat dengan lebih mudah memahami bagaimana sebuah cerpen disusun, mulai dari orientasi hingga resolusi cerita. Penyajian materi dalam bentuk digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan eksploratif, sehingga mereka dapat lebih memahami konsep-konsep menulis dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, Canva *Magic* juga bertujuan untuk menyediakan visualisasi dan *template* digital yang membantu siswa dalam menyusun cerpen.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah merancang prototipe awal media pembelajaran Canva *Magic*. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

1) Penyusunan Rencana Pembelajaran

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan struktur pembelajaran yang bertujuan untuk mengintegrasikan Canva *Magic* dalam proses menulis cerpen. Rencana pembelajaran disusun agar siswa dapat memahami konsep dasar cerpen dengan lebih baik, melalui kombinasi pengenalan konsep, latihan menulis interaktif, dan evaluasi hasil karya siswa. Alur pembelajaran dirancang

sedemikian rupa sehingga siswa tidak hanya belajar teori tentang struktur cerpen, tetapi juga terlibat aktif dalam menyusun cerita mereka sendiri menggunakan berbagai fitur yang tersedia dalam *Canva Magic*. Dengan adanya alur yang sistematis, pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terarah, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

2) Pembuatan *Blueprint* atau Sketsa Desain

Setelah menyusun rencana pembelajaran, langkah berikutnya adalah merancang tampilan visual dan navigasi dari media pembelajaran yang akan digunakan. Desain ini mencakup elemen-elemen template interaktif, yang memudahkan siswa dalam menyusun cerpen secara sistematis. Fitur utama yang dikembangkan dalam *Canva Magic* meliputi panduan menulis cerpen yang disertai dengan contoh yang menarik, serta fitur *drag and drop* untuk membantu siswa menyusun alur cerita dengan lebih mudah. Selain itu, elemen visual seperti gambar dan animasi juga ditambahkan untuk meningkatkan daya tarik dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Dengan adanya desain yang intuitif dan menarik, siswa diharapkan lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

3) Pengembangan Instrumen Evaluasi

Untuk memastikan efektivitas media pembelajaran, dibuat berbagai instrumen evaluasi yang bertujuan untuk menilai hasil

belajar siswa serta kualitas media yang dikembangkan. Salah satu instrumen yang dikembangkan adalah rubrik penilaian keterampilan menulis cerpen, yang digunakan untuk mengukur kualitas cerpen siswa berdasarkan aspek struktur cerita, diksi, koherensi alur, dan kreativitas ide. Selain itu, disusun angket validasi ahli yang ditujukan kepada pakar pendidikan dan desain media pembelajaran guna menilai kelayakan *Canva Magic* sebelum diterapkan dalam kelas. Untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran, angket respons guru dan siswa juga disiapkan agar diperoleh umpan balik mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik, dan keefektifan media dalam pembelajaran.

4) Simulasi Awal

Sebelum media pembelajaran digunakan secara luas, dilakukan uji coba dalam skala kecil untuk menilai keefektifan dan kemudahan penggunaannya. Simulasi awal ini dilakukan dengan 5-10 siswa, yang diminta untuk mencoba berbagai fitur dalam *Canva Magic* dan memberikan tanggapan mengenai desain, navigasi, serta fungsionalitas media pembelajaran. Dari hasil uji coba ini, diperoleh berbagai umpan balik yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sebelum media ini diterapkan dalam kelas yang lebih luas. Dengan adanya tahap simulasi ini, dapat dipastikan bahwa *Canva Magic* benar-

benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan efektif dalam membantu mereka meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dirancang mulai dikembangkan dan diuji cobakan secara terbatas. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

1) Produksi Media Pembelajaran

Pada tahap produksi, dilakukan pengembangan *template* Canva *Magic* versi final yang telah disesuaikan berdasarkan hasil umpan balik dari simulasi awal. Template ini mencakup alat bantu menyusun alur cerita, latihan menulis berbasis visual, dan contoh cerpen interaktif yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami dan menerapkan konsep menulis cerpen. Selain itu, dibuat instruksi penggunaan Canva *Magic* dalam bentuk panduan digital agar siswa dapat dengan mudah memahami bagaimana cara menggunakan fitur-fitur dalam media pembelajaran ini. Dengan adanya integrasi fitur interaktif, seperti penggunaan elemen visual dan mekanisme drag-and-drop, siswa dapat lebih aktif dalam menyusun cerita dan meningkatkan keterampilan menulis mereka secara lebih intuitif dan menarik.

2) Uji Coba Terbatas (*Small Group Trial*)

Setelah produksi media pembelajaran selesai, dilakukan uji coba terbatas dengan melibatkan 10-15 siswa untuk mendapatkan

masuk awal mengenai efektivitas dan kemudahan penggunaan *Canva Magic*. Selama uji coba, dilakukan observasi langsung untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran, apakah mereka mengalami kesulitan dalam menggunakannya, dan apakah fitur-fitur yang disediakan benar-benar membantu mereka dalam memahami struktur dan teknik menulis cerpen. Selain itu, guru juga memberikan penilaian mengenai sejauh mana *Canva magic* dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Dari uji coba ini, diperoleh berbagai data penting yang menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan sebelum media pembelajaran diimplementasikan dalam skala yang lebih luas.

3) Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar *Canva magic* lebih optimal dalam membantu siswa belajar menulis cerpen. Salah satu revisi yang dilakukan adalah menambahkan contoh cerpen yang lebih variatif agar siswa memiliki lebih banyak referensi dalam mengembangkan ide cerita mereka. Selain itu, tata letak dan navigasi media diperbaiki agar lebih *user friendly*, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan saat menggunakan fitur-fitur interaktif yang tersedia. Perbaikan lain yang dilakukan adalah penyempurnaan instruksi penggunaan, di mana arahan untuk setiap fitur dijelaskan dengan lebih detail dan sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. Revisi ini bertujuan

untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran sebelum diuji coba dalam skala yang lebih besar.

4) Uji Coba Lapangan (*Field Trial*)

Setelah dilakukan revisi, Canva *magic* diuji coba dalam kelas penuh yang terdiri dari 35 siswa selama 2-3 sesi pembelajaran untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, di mana siswa diberikan tes awal sebelum menggunakan Canva *Magic* dan tes akhir setelah menggunakannya. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan menulis siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini. Selain itu, guru dan siswa juga diminta mengisi angket respons untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Canva *Magic*. Data dari tahap ini menjadi indikator utama dalam menilai keefektifan, kepraktisan, dan kelayakan media pembelajaran untuk digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran menulis cerpen.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyebaran media pembelajaran interaktif Canva *Magic* di lingkungan SMP Negeri 2 Barombong dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas 9.E

dan 9.J, dengan total 68 siswa. Penyebaran dilakukan dengan memberikan akses kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta siswa di kedua kelas tersebut untuk menggunakan Canva Magic dalam pembelajaran menulis cerpen. Guru diberikan panduan penggunaan media pembelajaran, sedangkan siswa diarahkan untuk menggunakan Canva *Magic* secara mandiri dalam kegiatan menulis cerpen selama dua hingga tiga sesi pembelajaran.

Setelah menggunakan media pembelajaran ini, siswa dari kelas 9.E dan 9.J mengisi angket respons untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, serta efektivitas Canva *Magic* dalam membantu mereka memahami struktur dan teknik menulis cerpen. Selain itu, dilakukan *posttest* untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis siswa setelah menggunakan Canva *Magic*, yang kemudian dibandingkan dengan hasil *pretest* yang telah diberikan sebelumnya. Hasil dari tahap penyebaran ini menjadi indikator utama dalam menilai efektivitas dan potensi implementasi lebih luas dari media pembelajaran interaktif Canva *Magic* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

2. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

a. Validasi

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva *Magic* yang dikembangkan peneliti melalui proses validasi untuk memastikan kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen. Proses validasi ini dilakukan setelah media disusun dan didiskusikan terlebih dahulu bersama dosen pembimbing untuk memastikan keterpaduan antara isi materi, desain media, dan tujuan pembelajaran. Validasi melibatkan dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran, yang menilai kelayakan isi, tampilan visual, bahasa, serta manfaat media terhadap proses belajar siswa. Selain itu, instrumen pendukung seperti angket respon guru dan siswa, serta soal evaluasi keterampilan menulis cerpen, juga turut divalidasi untuk memastikan kejelasan, kesesuaian, dan efektivitas penggunaannya.

Penilaian validasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi berbentuk angket skala Likert 1–4, yang mencakup beberapa aspek utama yaitu: tampilan media (*layout*), isi materi, manfaat media pembelajaran, dan bahasa yang digunakan. Komponen tampilan visual mencakup elemen grafis, navigasi, dan daya tarik antarmuka; aspek isi meliputi kesesuaian dengan kurikulum dan struktur cerpen; aspek manfaat berkaitan dengan efektivitas media dalam mendorong siswa menulis secara kreatif; sedangkan aspek bahasa berfokus pada keterbacaan dan kejelasan

instruksi dalam media. Validasi ini tidak hanya menilai dari sisi teknis, tetapi juga sejauh mana media mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Tabel: 4.1 Validator Ahli Media, Materi

No	Nama	Pekerjaan
1.	Prof. Dr. Rahman Rahim, M.Hum.	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar
2.	Dr. Andi Paidi, M.Pd.	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Canva *Magic* memperoleh kategori “Sangat Valid”, baik dari ahli materi maupun ahli media. Ahli materi menilai bahwa struktur isi dan penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik siswa SMP kelas IX. Sementara itu, ahli media mengapresiasi desain interaktif dan kemudahan navigasi yang disediakan Canva *Magic* dalam memfasilitasi proses menulis cerpen secara digital. Meskipun demikian, beberapa saran perbaikan diberikan, seperti penambahan petunjuk penggunaan di awal tampilan media dan penyediaan contoh cerpen yang lebih bervariasi. Saran-saran ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk sebelum lanjut ke tahap uji kepraktisan.

1). Hasil Uji Validasi Media

Validasi oleh pakar media dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva *Magic* sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP. Validasi ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, mudah digunakan, dan sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran berbasis digital.

Penilaian kelayakan media dilakukan menggunakan instrumen validasi yang mencakup beberapa aspek penting, yaitu tampilan media (layout dan desain visual), isi media pembelajaran, manfaat atau fungsionalitas media dalam pembelajaran, dan penggunaan bahasa serta keterbacaan instruksi. Masing-masing aspek dinilai menggunakan skala Likert 1 hingga 4, dengan rentang nilai: 1 = Tidak Layak, 2 = Kurang Layak, 3 = Layak, dan 4 = Sangat Layak.

Skor dari setiap butir penilaian dijumlahkan untuk memperoleh skor total kelayakan media pembelajaran Canva *Magic*. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh skor yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Hasil ini memperkuat bahwa Canva *Magic* mampu memenuhi kriteria desain pembelajaran digital yang efektif, baik dari segi estetika, kemudahan navigasi, maupun kemampuan media dalam memfasilitasi

siswa untuk menyusun cerita dengan cara yang kreatif dan terstruktur.

Hasil analisis validasi bahan ajar dapat di lihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Oleh Dua Ahli

No	Aspek Penilaian	Validator		V	Kategori
		I	II		
1.	Keseimbangan tampilan gambar dan teks	3	4	3,5	D
2.	Kesesuaian pemilihan background dengan karakteristik siswa	3	4	3,5	D
3.	Kesesuaian proporsi warna background, teks dan gambar	4	4	4	D
4.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3	4	3,5	D
5.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3	4	3,5	D
6.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	4	4	4	D
7.	Kesesuaian ukuran gambar	3	4	3,5	D
8.	Resolusi gambar	3	4	3,5	D
9.	Penempatan gambar dan kata sesuai	4	4	4	D
10.	Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	4	4	4	D
11.	Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	4	4	4	D
12.	Media Mudah digunakan	4	4	4	D
13.	Media memudahkan proses belajar	4	4	4	D
14.	Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	4	4	4	D
15.	Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	4	4	4	D
16.	Media dapat memberikan kejelasan terhadap mater	4	4	4	D
17.	Menggunakan Bahasa yang Sesuai dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	3,5	D
18.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	4	4	4	D
19.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4	4	D
TOTAL KATEGORI				D	19

Validasi media pembelajaran Canva *Magic* dilakukan oleh dua orang validator ahli media dengan tujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen. Penilaian dilakukan terhadap 19 butir pernyataan yang mewakili empat aspek utama, yaitu tampilan media, kualitas materi, kemudahan penggunaan, dan kualitas bahasa. Setiap butir penilaian dinilai dengan skala Likert 1–4, di mana skor 1 menunjukkan “tidak layak” dan skor 4 menunjukkan “sangat layak”.

Secara umum, hasil validasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kedua validator berada pada kisaran 3,5 hingga 4,0 untuk setiap butir penilaian. Aspek dengan skor tertinggi adalah media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan, memudahkan proses belajar, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami, yang semuanya memperoleh skor 4 dari kedua validator. Rata-rata keseluruhan dari 19 butir adalah kategori D (Sangat Layak), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva Magic telah memenuhi standar kelayakan dari sudut pandang desain dan teknis media pembelajaran digital.

Hasil ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan oleh siswa, komunikatif, serta mampu meningkatkan minat belajar dalam proses menulis cerpen. Beberapa saran dari validator bersifat minor dan telah dijadikan acuan untuk penyempurnaan produk sebelum diujicobakan lebih lanjut dalam tahap kepraktisan dan keefektifan.

2) Hasil Uji Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi media pembelajaran interaktif berbasis Canva *Magic*, khususnya dalam mendukung pembelajaran keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas IX SMP. Proses validasi ini dilakukan oleh seorang ahli materi Bahasa Indonesia yang menilai beberapa aspek penting, antara lain kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan struktur dan unsur cerpen, kelengkapan materi, serta kemampuan media dalam menstimulasi kreativitas dan ekspresi siswa melalui tugas menulis yang menarik. Instrumen yang digunakan berbentuk angket dengan skala Likert 1–4, untuk mengukur kualitas dari setiap aspek yang telah ditentukan.

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva *Magic* memperoleh nilai dalam kategori "Sangat Layak", dengan rata-rata skor yang tinggi pada hampir semua indikator. Validator memberikan apresiasi terhadap penyajian materi yang komunikatif, penggunaan contoh cerpen yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta keberhasilan media dalam mengintegrasikan unsur visual dan isi materi secara efektif. Beberapa masukan disampaikan untuk penyempurnaan, seperti penambahan variasi latihan menulis dan penjelasan lebih rinci pada petunjuk penggunaan. Saran tersebut telah ditindaklanjuti oleh peneliti dalam proses revisi media sebelum dilakukan uji kepraktisan.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Oleh Dua Ahli

No	Aspek Penilaian	Validator		V	Kategori
		I	II		
1.	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	D
2.	Kebenaran materi dalam media pembelajaran	4	4	4	D
3.	Materi yang diberikan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa	4	4	4	D
4.	Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam	4	4	4	D
5.	Kelengkapan materi yang mencakup konsep literasi baca, contoh soal, latihan dan teks penguasaan materi	4	4	4	D
6.	Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk dalam materi pembelajaran	4	4	4	D
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa	4	4	4	D
8.	Istilah atau simbol yang digunakan mudah dipahami siswa	4	4	4	D
9.	Tampilan warna, ukuran huruf dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa	3	4	3,5	D
10.	Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media	3	4	3,5	D
11.	Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi	4	4	4	D
12.	Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	4	4	4	D
13.	Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa	3	4	3,5	D
14.	Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	3	4	3,5	D
TOTAL KATEGORI				D	14

Uji validasi materi dilakukan oleh dua orang validator ahli materi untuk menilai kelayakan konten dalam media pembelajaran Canva *Magic* yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX. Penilaian dilakukan terhadap 14 indikator yang mencakup kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran materi, kelengkapan informasi, serta penggunaan bahasa dan visual yang sesuai

dengan karakteristik peserta didik. Penilaian menggunakan skala Likert 1–4, dengan rentang penilaian dari “tidak layak” hingga “sangat layak”. Hasil validasi ini bertujuan memastikan bahwa materi yang dimuat tidak hanya sesuai kurikulum, tetapi juga mampu memfasilitasi pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil penilaian, seluruh aspek memperoleh skor rata-rata antara 3,5 hingga 4,0, dengan kategori keseluruhan “Sangat Layak” (kategori D). Validator memberikan skor tertinggi pada aspek isi materi, kejelasan tujuan pembelajaran, bahasa yang komunikatif, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun aspek yang sedikit di bawah rata-rata seperti tampilan dan teknik penyajian masih tetap mendapat nilai yang sangat baik (3,5), namun disarankan untuk ditingkatkan melalui perbaikan desain visual dan penyusunan ulang teks agar lebih menarik secara grafis. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa media Canva Magic telah memenuhi kelayakan isi materi untuk digunakan dalam pembelajaran, dan siap untuk diuji lebih lanjut pada tahap kepraktisan dan efektivitas di kelas.

3) Revisi 1

Setelah tahap validasi dilakukan oleh dua validator ahli, disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva *Magic* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam uji coba skala kecil (*Small Group Trial*) untuk mendukung pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP. Proses validasi tidak hanya memberikan penilaian

kuantitatif terhadap aspek isi dan tampilan media, tetapi juga disertai komentar dan saran perbaikan yang sangat konstruktif. Kritik dan masukan dari validator kemudian dijadikan dasar dalam revisi tahap I, yang bertujuan menyempurnakan media sebelum digunakan dalam tahap implementasi selanjutnya

Adapun bentuk revisi dilakukan terhadap beberapa aspek penting seperti penyederhanaan bahasa dalam materi ajar, perbaikan tampilan visual media, penambahan media video pembelajaran, serta penyusunan instrumen penilaian keterampilan menulis cerpen yang lebih terstruktur. Berikut merupakan rekapitulasi revisi tahap I sebagaimana ditampilkan dalam Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Revisi I Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen

Komentar atau Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Materi ajar perlu disusun dengan kalimat sederhana, mudah dipahami, dan tampilan yang menarik. Hindari terlalu banyak slide/halaman untuk satu teks.	Materi ajar belum disusun dengan kalimat sederhana, desain masih padat teks dan banyak halaman.	Materi ajar telah disederhanakan secara bahasa, didesain lebih menarik, dan jumlah slide per teks telah dikurangi.
Materi perlu dilengkapi dengan video pembelajaran sebagai penunjang visual.	Belum tersedia video pembelajaran untuk setiap materi.	Telah ditambahkan video pembelajaran yang relevan dengan isi materi menulis cerpen.
Ukuran huruf dan jenis font perlu disesuaikan agar lebih nyaman dibaca.	Ukuran huruf tidak seragam, beberapa font sulit dibaca.	Ukuran dan jenis font telah disesuaikan agar lebih nyaman dan konsisten.
Instrumen penilaian keterampilan menulis cerpen perlu disusun dengan rubrik yang jelas.	Belum tersedia instrumen/rubrik penilaian menulis cerpen.	Telah disusun rubrik penilaian keterampilan menulis cerpen yang

Komentar atau Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
		sistematis dan sesuai indikator.
Media sebaiknya mencerminkan pendekatan pembelajaran yang aktif dan kontekstual.	Media ajar belum mencerminkan pendekatan kontekstual dan partisipatif.	Media telah disesuaikan dengan pendekatan kontekstual dan interaktif melalui tugas dan elemen visual Canva.

4) Hasil Uji Coba

Berdasarkan validasi validator serta masukan yang diterima, langkah selanjutnya adalah pengujian lapangan yang dibagi menjadi dua tahap: uji coba skala kecil (uji coba I) dan uji coba skala lebih besar (uji coba II).

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

Kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan merujuk pada kemudahan penggunaan Canva *Magic* oleh guru dan siswa, serta kemampuannya dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk menulis cerpen. Media ini dirancang agar dapat digunakan tanpa kendala teknis yang berarti dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tingkat kepraktisan diukur melalui angket respons dari siswa dan guru setelah uji coba dilakukan, serta melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan Canva *Magic* selama beberapa kali pertemuan.

a. Tahap Uji Coba I (Skala Kecil)

Pada tahap uji coba skala kecil, media pembelajaran interaktif Canva *Magic* diujicobakan kepada 5 siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong. Uji

coba ini berlangsung selama empat kali pertemuan, di mana siswa mengikuti proses pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan Canva *Magic* secara langsung. Tiga jenis data dikumpulkan pada tahap ini: (1) data observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dicatat oleh peneliti sebagai observer, (2) respon guru sebagai pengguna media dalam pembelajaran, dan (3) respon siswa yang dikumpulkan melalui angket setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran.

Data observasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aspek-aspek dalam media Canva *Magic* terlaksana secara efektif dalam praktik kelas. Peneliti mencermati keterlibatan siswa, keterpahaman materi, interaksi selama penggunaan media, serta kendala teknis yang muncul. Data guru digunakan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan media, relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, serta dampaknya terhadap proses menulis siswa. Sementara itu, data dari siswa dikumpulkan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap daya tarik, kemudahan navigasi, dan efektivitas Canva *Magic* dalam membantu mereka menyusun cerpen.

1) Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

Aspek kepraktisan media dalam konteks ini mengacu pada seberapa mudah dan efektif Canva *Magic* digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Kepraktisan dinilai dari sisi guru maupun siswa, baik dalam hal aksesibilitas, tampilan antarmuka, keterpahaman fitur, maupun dukungan media terhadap proses kreatif siswa.

Kepraktisan juga diukur melalui angket yang memuat indikator-indikator seperti: kemudahan memahami materi, kemudahan menggunakan fitur, dukungan visual terhadap ide cerita, dan kenyamanan saat menulis cerpen secara digital.

a) Data Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Canva Magic

Data mengenai keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari hasil observasi peneliti terhadap proses penggunaan Canva *Magic* selama uji coba skala kecil. Setiap aspek dalam media mulai dari akses awal, penggunaan fitur, sampai evaluasi hasil belajar diamati dan dicatat dalam lembar observasi. Peneliti mengamati tingkat antusiasme siswa, keefektifan guru dalam memfasilitasi pembelajaran dengan media, serta hambatan yang muncul selama pelaksanaan. Hasil observasi ini kemudian dianalisis untuk menilai apakah media telah terlaksana dengan baik dan mendukung tujuan pembelajaran menulis cerpen secara efektif.

Tabel 4.5 Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Canva Magic untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen

No	Aspek Penilaian	Indikator	Tidak Terlaksana	Terlaksana
1	Minat Menulis Cerpen	Siswa menunjukkan ketertarikan saat menulis cerpen menggunakan Canva Magic.	0	1
2	Fokus dan Keterlibatan	Siswa fokus dalam proses menulis tanpa gangguan selama pembelajaran.	0	1

No	Aspek Penilaian	Indikator	Tidak Terlaksana	Terlaksana
3	Memahami Struktur Cerpen	Siswa memahami bagian-bagian cerpen seperti orientasi, komplikasi, resolusi.	0	1
4	Kreativitas Ide Cerita	Siswa mampu mengembangkan ide cerita secara mandiri dan kreatif.	0	1
5	Pemilihan Diksi dan Bahasa	Siswa mampu memilih kata dan gaya bahasa sesuai konteks cerita.	1	0
6	Kolaborasi dengan Teman	Siswa berdiskusi dan bertukar ide cerita dengan teman sekelompok.	0	1
7	Menyusun Alur Cerita Visual	Siswa dapat menyusun alur cerita dengan bantuan template Canva Magic.	0	1
8	Menyelesaikan Tugas Cerpen	Siswa mampu menyelesaikan proyek menulis cerpen dalam waktu yang ditentukan.	0	1
Rata-Rata			0,125	0,875

Tabel 4.5 menyajikan hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media pembelajaran interaktif Canva *Magic* pada tahap uji coba skala kecil. Observasi dilakukan oleh peneliti selama empat pertemuan pembelajaran, dengan fokus pada delapan indikator utama yang mencerminkan pelaksanaan media dalam mendukung keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari delapan indikator, tujuh indikator terlaksana dengan baik, antara lain: siswa menunjukkan ketertarikan dalam menulis cerpen menggunakan Canva *Magic*, fokus

selama proses pembelajaran, memahami struktur cerpen, mampu mengembangkan ide cerita secara kreatif, aktif berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman, dapat menyusun alur cerita secara visual melalui *template* Canva, serta menyelesaikan tugas cerpen tepat waktu.

Satu indikator, yaitu pemilihan diksi dan gaya bahasa, belum terlaksana secara optimal, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memilih kata-kata yang tepat dan bervariasi dalam menyusun cerita.

Secara keseluruhan, nilai rerata keterlaksanaan sebesar 0,875 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Canva *Magic* termasuk dalam kategori “terlaksana”. Hasil ini menegaskan bahwa media tersebut praktis digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari segi teknis maupun pedagogis. Canva *Magic* tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami struktur cerpen, tetapi juga mendorong mereka untuk mengekspresikan ide cerita secara visual dan kreatif. Oleh karena itu, media ini dinilai layak untuk digunakan dalam skala pembelajaran yang lebih luas.

b) Data Keterlaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

Data mengenai keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif Canva *Magic* diperoleh melalui angket respons guru pada tahap uji coba I (skala kecil). Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk mengetahui seberapa praktis media digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar, khususnya dalam konteks pengembangan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas IX. Aspek yang dinilai oleh guru mencakup tampilan media, kemudahan navigasi, keterpahaman materi, serta keefektifan Canva *Magic* dalam memfasilitasi kegiatan menulis kreatif secara mandiri dan terarah.

Guru diminta untuk memberikan penilaian terhadap 15 butir pernyataan yang telah disusun dalam lembar observasi kepraktisan. Penilaian dilakukan dengan dua opsi, yaitu "Terlaksana" dan "Tidak Terlaksana", untuk menilai sejauh mana setiap komponen media terlaksana dalam pembelajaran. Hasil rekapitulasi angket tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Data Hasil Keterlaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

No	Pernyataan	Tidak Terlaksana	Terlaksana
1	Tampilan gambar dan ilustrasi dalam media memudahkan siswa memahami materi menulis cerpen.	0	1
2	Gambar atau ilustrasi yang digunakan sesuai dengan konten pembelajaran menulis cerpen.	1	0
3	Ilustrasi cerita dalam media menarik perhatian siswa untuk menulis.	0	1
4	Ilustrasi cerita membantu siswa memahami struktur alur cerpen.	1	0
5	Ilustrasi cerita mendukung pembelajaran mandiri dalam menulis cerpen.	0	1
6	Komposisi warna dalam Canva <i>Magic</i> menarik perhatian siswa untuk mulai menulis.	0	1
7	Warna yang digunakan tidak mengganggu keterbacaan teks cerpen.	1	0

No	Pernyataan	Tidak Terlaksana	Terlaksana
8	Tampilan keseluruhan Canva <i>Magic</i> memiliki daya tarik visual bagi siswa.	0	1
9	Tampilan awal (cover media) cukup menarik untuk mendorong siswa mulai menulis.	1	0
10	Ukuran dan proporsi tampilan Canva <i>Magic</i> sesuai untuk digunakan di kelas IX.	1	0
11	Bahasa yang digunakan dalam media cukup sederhana dan mudah dipahami oleh siswa SMP.	0	1
12	Petunjuk penggunaan media disusun dengan jelas dan mudah dipahami guru dan siswa.	0	1
13	Teks dalam media Canva <i>Magic</i> mudah terbaca.	0	1
14	Materi menulis cerpen dalam media mudah dipahami siswa karena didukung teks yang sederhana.	0	1
15	Penyajian materi dalam Canva <i>Magic</i> disusun secara bertahap dari yang mudah ke sulit.	0	1
Rerata Keterlaksanaan		0,40	0,60
Kategori		Terlaksana	

Berdasarkan Tabel 4.6, hasil penilaian guru terhadap keterlaksanaan media pembelajaran interaktif Canva *Magic* menunjukkan bahwa sebagian besar aspek telah terlaksana dengan baik. Dari 15 indikator yang dinilai, sebanyak 9 indikator berada pada kategori “terlaksana”, dan 6 indikator “tidak terlaksana”, menghasilkan rerata keterlaksanaan sebesar 0,60, yang termasuk dalam kategori “Terlaksana.”

Guru menilai bahwa media Canva *Magic* memiliki tampilan yang menarik, petunjuk penggunaan yang jelas, serta kemudahan dalam

menyajikan materi menulis cerpen yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa. Namun, beberapa catatan diberikan, terutama terkait dengan komposisi warna, ukuran media, serta desain tampilan awal yang dianggap masih perlu diperbaiki agar lebih optimal dalam menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Secara keseluruhan, media *Canva Magic* dianggap praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam skala kelas yang lebih besar.

c) Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif *Canva Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

Data pada bagian ini dikumpulkan dari tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva Magic* dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Pada tahap uji coba skala kecil, sebanyak lima siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong diminta untuk mengisi lembar respons setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran selama empat pertemuan. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap kepraktisan dan daya tarik media dalam membantu mereka memahami dan menerapkan keterampilan menulis cerpen secara kreatif dan terstruktur.

Aspek yang dinilai dalam angket respons siswa meliputi: tampilan media, kemudahan penggunaan, kemampuan media dalam memotivasi siswa, kejelasan materi, kelengkapan fitur visual, serta pengaruh media terhadap kemampuan menyusun cerpen. Setiap siswa memberikan

penilaian dengan pilihan “1” untuk terlaksana dan “0” untuk tidak terlaksana pada 13 butir pernyataan. Hasil rekapitulasi tanggapan siswa disajikan dalam Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian (13 Item)													Rerata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	AB	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0.69	Terlaksana
2	NA	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0.62	Terlaksana
3	BC	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.00	Terlaksana
4	SA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0.92	Terlaksana
5	RN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0.92	Terlaksana
Rerata															0.83	Terlaksana

Berdasarkan Tabel 4.7, dapat diketahui bahwa seluruh siswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media Canva *Magic* dalam pembelajaran menulis cerpen. Nilai rerata keseluruhan sebesar 0,83 menunjukkan bahwa sebagian besar aspek media dinilai “terlaksana” oleh siswa. Mereka merasa bahwa media ini menarik, mudah digunakan, serta mendukung proses menulis secara kreatif.

Respon tertinggi diberikan oleh siswa dengan inisial **F**, yang memberikan skor maksimal pada seluruh aspek penilaian (1,00), menunjukkan tingkat kepuasan dan keberfungsian media secara optimal. Sementara itu, siswa lainnya juga memberikan respons dengan kategori “terlaksana”, meskipun terdapat beberapa aspek minor yang belum

sepenuhnya optimal menurut persepsi mereka, seperti penggunaan ilustrasi dan motivasi awal.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *Canva Magic* diterima dengan baik oleh siswa dan dianggap praktis serta mendukung dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Media ini mampu menarik minat siswa, mendorong mereka berpikir kreatif, serta memberikan pengalaman menulis yang lebih menyenangkan dan interaktif.

d) **Data Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif *Canva Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen**

Bagian ini menyajikan akumulasi data dari tiga sumber, yaitu hasil observasi peneliti, angket respons guru, dan angket respons siswa, untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva Magic* dalam mendukung pembelajaran menulis cerpen pada tahap uji coba I (skala kecil). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media ini mudah digunakan, menarik, serta mampu memfasilitasi kegiatan menulis secara efektif di kelas.

Tabel 4.8 Data Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif *Canva Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

No	Instrumen Penilaian	Uji Coba I (Skala Kecil)	Kategori
1	Observasi Pembelajaran	0,75	Terlaksana
2	Angket Guru	0,60	Terlaksana
3	Angket Siswa	0,83	Terlaksana
Rerata Kepraktisan (M)		0,73	Praktis

Berdasarkan Tabel 4.8, peneliti sebagai observer memperoleh nilai keterlaksanaan sebesar 0,75, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar indikator penggunaan media Canva *Magic* dalam pembelajaran telah terlaksana secara baik. Dari sudut pandang guru, media ini memperoleh nilai rata-rata kepraktisan 0,60, yang menunjukkan bahwa meskipun media tergolong praktis, masih terdapat beberapa aspek visual dan teknis yang perlu disempurnakan untuk meningkatkan efektivitas penggunaannya dalam kelas. Sementara itu, siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap media ini, dengan nilai rata-rata 0,83, menandakan bahwa mereka merasa Canva *Magic* mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses menulis cerpen secara menyenangkan.

Dengan rata-rata total kepraktisan sebesar 0,73, maka media pembelajaran interaktif Canva *Magic* tergolong dalam kategori “Praktis” dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis cerpen. Hasil ini menguatkan bahwa media ini tidak hanya layak secara konten dan tampilan, tetapi juga mudah diimplementasikan oleh guru dan dapat diterima dengan baik oleh siswa dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya.

b. Tahap Uji Coba II (Skala Besar)

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva *Magic* yang digunakan dalam uji coba II (skala besar) merupakan hasil perbaikan dari media pada uji coba I. Revisi ini dilakukan berdasarkan masukan dari validator, guru, dan siswa, serta hasil observasi selama pelaksanaan uji coba tahap pertama.

Media yang telah direvisi kemudian diterapkan kembali dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen dengan pendekatan yang lebih sistematis dan interaktif, selama empat kali pertemuan, kepada kelompok siswa yang lebih besar.

Berdasarkan tahap uji coba skala besar ini, diperoleh tiga jenis data utama. Pertama, data observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sebagai observer untuk mengevaluasi pelaksanaan media *Canva Magic* dalam kelas. Kedua, data kepraktisan penggunaan media yang diperoleh melalui angket respons dari guru sebagai pengamat, yang menilai kemudahan, efektivitas, dan keterpakaian media dalam proses pembelajaran. Ketiga, data dari siswa, berupa lembar respons yang diisi setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai. Lembar ini digunakan untuk mengevaluasi persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan media, daya tarik visual, serta efektivitas *Canva Magic* dalam membantu mereka mengembangkan keterampilan menulis cerpen.

Hasil uji coba tahap II ini digunakan untuk memastikan bahwa media *Canva Magic* tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif digunakan dalam pembelajaran secara luas, khususnya untuk mendukung keterampilan literasi menulis cerpen di tingkat SMP.

1) Data Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif *Canva Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

Bagian ini menyajikan data dari tiga komponen utama, yaitu: observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh peneliti sebagai pengamat,

implementasi pembelajaran menggunakan Canva *Magic*, serta respon siswa terhadap media tersebut dalam proses menulis cerpen. Data ini diperoleh dari pelaksanaan uji coba tahap II (skala besar), dengan tujuan untuk menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran Canva *Magic* secara menyeluruh di kelas.

a) Data Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Canva *Magic* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen

Data implementasi pembelajaran pada uji coba II diperoleh melalui observasi peneliti terhadap setiap aspek penggunaan media Canva *Magic* dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan selama empat pertemuan penuh, mencakup tahap pengenalan struktur cerpen, eksplorasi ide, penulisan kreatif, hingga revisi karya. Peneliti mencermati keterlibatan siswa, kesiapan guru dalam menggunakan media, serta efektivitas Canva *Magic* dalam mendukung tujuan pembelajaran. Berikut adalah data keterlaksanaan yang diperoleh:

Tabel 4.8 Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Canva *Magic* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen

No	Aspek Penilaian	Indikator	Tidak Terlaksana	Terlaksana
1	Minat Menulis Cerpen	Siswa menunjukkan ketertarikan saat menggunakan Canva <i>Magic</i> .	0	1
2	Fokus dan Keterlibatan	Siswa fokus dalam proses menulis tanpa gangguan.	0	1
3	Pemahaman Struktur Cerpen	Siswa memahami elemen cerpen (orientasi, komplikasi, resolusi, koda).	0	1

No	Aspek Penilaian	Indikator	Tidak Terlaksana	Terlaksana
4	Menemukan Ide Cerita	Siswa mampu menemukan dan mengembangkan ide cerita sendiri.	0	1
5	Analisis Tokoh dan Karakter	Siswa dapat mengembangkan tokoh dan karakter dengan ciri khas.	0	1
6	Diskusi dan Umpan Balik	Siswa aktif dalam diskusi kelompok dan memberikan tanggapan terhadap karya.	0	1
7	Kolaborasi Menulis	Siswa bekerja sama dalam menyusun cerpen secara kelompok.	0	1
8	Menyimpulkan dan Merevisi	Siswa dapat menyusun dan merevisi cerpen berdasarkan masukan.	0	1
Rerata			0,00	1,00
Kategori			Terlaksana	

Selama empat pertemuan, peneliti sebagai pengamat melakukan pengukuran terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Canva *Magic*. Berdasarkan pengamatan terhadap delapan indikator, seluruh aspek dinyatakan terlaksana, dengan nilai rata-rata 1,00. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Canva *Magic* **berjalan optimal** dan diterapkan secara konsisten dalam kegiatan belajar mengajar.

Seluruh indikator keterlaksanaan, mulai dari minat siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, pemahaman struktur cerpen, hingga kolaborasi dalam menulis, menunjukkan respons positif yang konsisten. Dengan demikian, berdasarkan data observasi, media Canva *Magic* masuk

dalam kategori “praktis” dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen untuk siswa kelas IX.

b) Data Keterlaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

Pada tahap uji coba II (skala besar), data keterlaksanaan media pembelajaran interaktif Canva *Magic* diperoleh dari guru yang bertindak sebagai pengamat (observer) selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dalam empat kali pertemuan pembelajaran menulis cerpen, dengan mengamati pelaksanaan setiap komponen media secara langsung, dari awal hingga akhir sesi. Setiap butir dalam lembar pengamatan diisi oleh guru untuk memastikan apakah aspek-aspek yang dirancang dalam media Canva *Magic* terlaksana dengan baik atau belum selama proses pembelajaran berlangsung.

Data ini digunakan untuk mengukur seberapa baik media Canva *Magic* diimplementasikan dalam pembelajaran nyata, serta untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan daya guna media dari sudut pandang guru. Penilaian dilakukan terhadap 15 indikator keterlaksanaan, yang mencakup aspek tampilan visual, keterbacaan teks, kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, serta daya tarik media dalam mendukung kegiatan menulis cerpen. Hasil observasi tersebut disajikan pada Tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Data Keterlaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

No	Pernyataan	Tidak Terlaksana	Terlaksana
1	Tampilan gambar dan ilustrasi dalam media memudahkan siswa memahami materi.	0	1
2	Gambar/ilustrasi sesuai dengan konten menulis cerpen.	0	1
3	Ilustrasi cerita dalam media menarik minat siswa.	0	1
4	Ilustrasi membantu siswa menyusun alur cerita atau ide pokok.	0	1
5	Ilustrasi mendukung pembelajaran mandiri dalam menulis cerpen.	0	1
6	Komposisi warna media Canva <i>Magic</i> menarik perhatian siswa kelas IX SMP.	0	1
7	Komposisi warna tidak mengganggu keterbacaan teks cerpen.	1	0
8	Tampilan keseluruhan media memiliki daya tarik visual bagi siswa.	0	1
9	Tampilan awal media mampu menarik minat siswa sejak awal.	0	1
10	Ukuran dan proporsi media sesuai digunakan di kelas IX.	0	1
11	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami.	0	1
12	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami.	0	1
13	Teks dalam media Canva <i>Magic</i> mudah terbaca oleh siswa.	0	1
14	Materi mudah dipahami karena teks disusun dengan bahasa yang komunikatif.	0	1
15	Penyajian materi disusun dari bagian mudah ke sulit sehingga mendukung proses berpikir bertahap siswa.	0	1
Rerata Keterlaksanaan		0,07	0,93
Kategori		Terlaksana	

Berdasarkan data Tabel 4.9, guru yang bertindak sebagai pengamat menyatakan bahwa 14 dari 15 indikator terlaksana dengan baik selama pembelajaran berlangsung, menghasilkan rata-rata keterlaksanaan sebesar 0,93, yang termasuk dalam kategori “Terlaksana.” Satu-satunya aspek yang belum terlaksana secara optimal adalah pada komposisi warna yang dinilai masih sedikit mengganggu keterbacaan teks, sehingga disarankan untuk disempurnakan pada versi selanjutnya.

Hasil ini diperoleh dari pengamatan guru selama empat sesi pembelajaran, dan menunjukkan bahwa secara umum, media pembelajaran *Canva Magic* praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis cerpen. Media ini dinilai mampu membantu siswa memahami materi, menyusun cerita secara kreatif, dan memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efisien.

c) Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

Pada tahap uji coba II (skala besar), respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva Magic* dikumpulkan melalui angket setelah mereka menyelesaikan empat kali pertemuan pembelajaran menulis cerpen. Sebanyak 20 siswa kelas IX yang menjadi subjek penelitian diminta mengisi lembar respons siswa, untuk menilai sejauh mana *Canva Magic* dinilai praktis, mudah digunakan, dan mampu mendukung proses belajar mereka secara menyenangkan dan efektif.

Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk mengukur tingkat kepraktisan media *Canva Magic* dari sudut pandang peserta didik. Instrumen angket terdiri dari 13 butir pernyataan, meliputi aspek tampilan visual media, kemudahan penggunaan fitur, kejelasan petunjuk, keterbacaan teks, hingga motivasi belajar yang ditimbulkan oleh media. Setiap pernyataan diberi penilaian “1” jika dinyatakan terlaksana, dan “0” jika tidak terlaksana. Hasil rekapitulasi respons siswa disajikan pada Tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Hasil Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif *Canva Magic*

No	Nama Siswa	Skor 1 (dari 13)	Rerata	Kategori
1	MS	12	0.92	Terlaksana
2	MI	13	1.00	Terlaksana
3	MF	13	1.00	Terlaksana
4	A.M. YS	13	1.00	Terlaksana
5	IU	13	1.00	Terlaksana
6	AAFH	13	1.00	Terlaksana
7	HS	13	1.00	Terlaksana
8	MHA	13	1.00	Terlaksana
9	AP	13	1.00	Terlaksana
10	SDN	13	1.00	Terlaksana
11	SFAS	13	1.00	Terlaksana
12	MA1	13	1.00	Terlaksana
13	SNL	13	1.00	Terlaksana
14	MA2	13	1.00	Terlaksana
15	AG	13	1.00	Terlaksana
16	AD	13	1.00	Terlaksana
17	MA3	13	1.00	Terlaksana
18	RR	13	1.00	Terlaksana
19	AS	13	1.00	Terlaksana

No	Nama Siswa	Skor 1 (dari 13)	Rerata	Kategori
20	AN	12	0.92	Terlaksana
	Rerata	–	0.99	Terlaksana

Merujuk pada data Tabel 4.10, respons siswa terhadap implementasi media pembelajaran Canva *Magic* menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 18 dari 20 siswa memberikan nilai sempurna (1,00) pada seluruh aspek yang dinilai. Dua siswa memberikan skor 0,92, yang tetap tergolong dalam kategori “Terlaksana”. Secara keseluruhan, rata-rata respons siswa terhadap media mencapai 0,99, menandakan bahwa hampir seluruh aspek media dinilai berhasil diterapkan dengan sangat baik dalam mendukung pembelajaran menulis cerpen.

Siswa menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, tampilannya menarik, dan fitur-fitur di dalamnya membantu mereka menyusun ide cerita, menyusun alur, serta memilih bahasa dengan lebih baik. Hasil ini menunjukkan bahwa Canva *Magic* tidak hanya praktis secara teknis, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan menulis. Oleh karena itu, media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di tingkat SMP.

d) Data Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

Untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif Canva *Magic* dalam mendukung keterampilan

menulis cerpen siswa, dilakukan akumulasi data dari tiga sumber utama, yaitu: hasil observasi dari peneliti (observer), tanggapan guru sebagai pengguna media, dan respons siswa yang mengikuti pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan pada tahap uji coba II (skala besar) dan dimaksudkan untuk mengetahui apakah media ini benar-benar praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran nyata di kelas IX SMP.

Tabel 4.11 Data Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic pada Keterampilan Menulis Cerpen

No	Instrumen Penilaian	Uji Coba II (Skala Besar)	Kategori
1	Observasi Pembelajaran	1.00	Terlaksana
2	Angket Guru	0.93	Terlaksana
3	Angket Siswa	0.99	Terlaksana
	Rerata Total Kepraktisan (M)	0.97	Sangat Praktis

Berdasarkan data yang ditunjukkan dalam Tabel 4.11, peneliti sebagai observer memperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan sebesar 1.00, yang menunjukkan bahwa seluruh aspek keterlaksanaan media Canva Magic telah berhasil diterapkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Guru yang mengamati penggunaan media juga memberikan nilai rata-rata 0.93, dengan catatan bahwa media ini sangat membantu dalam memfasilitasi kegiatan menulis cerpen secara efektif, meskipun ada beberapa aspek minor pada tampilan awal dan warna yang masih perlu sedikit penyempurnaan.

Sementara itu, hasil angket dari siswa menunjukkan rata-rata 0.99, menandakan bahwa hampir seluruh siswa merasa media ini mudah

digunakan, menarik, dan membantu mereka lebih kreatif dalam menulis. Nilai rata-rata total dari ketiga instrumen adalah 0.97, yang masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Canva *Magic* tidak hanya valid secara isi dan menarik secara visual, tetapi juga sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen pada tingkat SMP.

4. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic* pada Keterampilan Menulis Cerpen

Keefektifan media pembelajaran Canva *Magic* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP diukur melalui perbandingan hasil tes keterampilan menulis sebelum dan sesudah penggunaan media. Pengumpulan data dilakukan pada dua tahap uji coba, yaitu uji coba I (skala kecil) dan uji coba II (skala besar). Tes diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai (*pretest*) dan setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan Canva *Magic* selesai (*posttest*), yang berlangsung selama empat pertemuan.

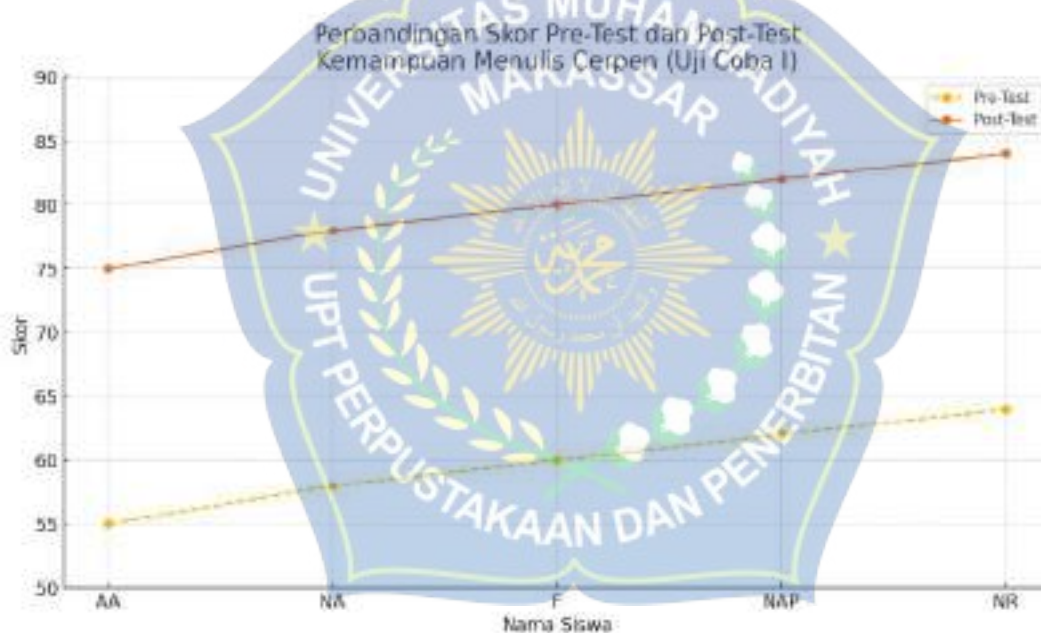
a) Hasil Keterampilan Menulis Cerpen Siswa pada Uji Coba I (Skala Kecil)

Tes kemampuan menulis cerpen diberikan kepada lima siswa sebagai subjek uji coba I. Tes ini bertujuan untuk mengukur perkembangan keterampilan siswa dalam menyusun cerpen, terutama dari aspek struktur cerita, kreativitas ide, pemilihan diksi, serta alur yang logis dan koheren. Tabel 4.12 berikut menyajikan hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala kecil:

Tabel 4.12 Hasil Uji Keterampilan Menulis Cerpen Siswa pada Uji Coba I (Skala Kecil)

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Keterangan
1	AB	55	75	Meningkat
2	NA	58	78	Meningkat
3	BC	60	80	Meningkat
4	SA	62	82	Meningkat
5	RN	64	84	Meningkat

Kurva *Pretest* dan *Posttest* pada uji coba I (Skala Kecil)



Gambar di atas menunjukkan kurva perbandingan antara skor pre-test dan post-test kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong pada tahap uji coba I (skala kecil). Lima siswa yang menjadi subjek uji coba menunjukkan pola yang konsisten, yaitu peningkatan skor pasca pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif Canva *Magic*.

Kurva *Pretest* ditandai dengan garis putus-putus, menunjukkan nilai awal siswa sebelum menggunakan media. Skor *pretest* berkisar antara 55 hingga 64, yang mencerminkan keterampilan awal menulis cerpen yang masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek struktur cerita dan kreativitas penulisan. Sementara itu, kurva *Posttest* ditandai dengan garis penuh, menunjukkan skor setelah mengikuti empat kali pertemuan menggunakan Canva *Magic*. Nilai *posttest* meningkat secara signifikan ke rentang 75 hingga 84, menandakan bahwa siswa mengalami perkembangan positif dalam menulis cerpen secara lebih sistematis, kreatif, dan terstruktur.

Visualisasi ini memperkuat temuan kuantitatif sebelumnya bahwa media Canva *Magic* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Dengan tampilan yang menarik, fitur interaktif, dan panduan visual yang jelas, siswa menjadi lebih termotivasi dan terbantu dalam menyusun cerpen yang baik sesuai kaidah kebahasaan dan alur narasi.

b) Hasil Keterampilan Menulis Cerpen Siswa pada Uji Coba II (Skala Besar)

Data efektivitas media pembelajaran interaktif Canva *Magic* pada uji coba II dikumpulkan melalui tes keterampilan menulis cerpen yang diberikan kepada siswa secara individual. Tes ini dilakukan dalam dua tahap: *pretest*, yaitu sebelum siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva *Magic*, dan *posttest*, yaitu setelah siswa mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran selama lima sesi pertemuan. Tujuan dari tes ini adalah untuk

mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerpen setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Penilaian keterampilan menulis cerpen dilakukan dengan memperhatikan unsur-unsur utama seperti struktur cerpen (orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda), kreativitas ide, pemilihan diksi, dan koherensi alur cerita. Skor yang diperoleh pada post-test dibandingkan dengan pre-test untuk menentukan apakah terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis siswa. Berikut ini adalah data hasil belajar siswa pada uji coba II, sebagaimana disajikan dalam Tabel 4.13:

Tabel 4.13 Hasil Uji Kemampuan Menulis Cerpen Siswa pada Uji Coba II (Skala Besar)

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Keterangan
1	MS	64	80	Meningkat
2	MI	64	84	Meningkat
3	MF	68	92	Meningkat
4	A.M. YS	68	96	Meningkat
5	IU	68	84	Meningkat
6	AAFH	68	92	Meningkat
7	HS	76	88	Meningkat
8	MHA	72	98	Meningkat
9	AP	68	92	Meningkat
10	SDN	68	92	Meningkat
11	SFAS	72	92	Meningkat
12	MA	72	92	Meningkat
13	SNL	76	96	Meningkat
14	MA	80	96	Meningkat
15	AG	76	96	Meningkat
16	AD	72	92	Meningkat
17	MA	68	96	Meningkat
18	RR	76	96	Meningkat

19	AS	76	92	Meningkat
20	AN	72	92	Meningkat

Kurva *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba II (Skala Besar)



Grafik di atas memperlihatkan perbandingan antara skor *Pretest* dan *Posttest* kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong yang mengikuti uji coba II (skala besar). Data diperoleh dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan media pembelajaran interaktif Canva *Magic* selama empat pertemuan.

Pada garis putus-putus yang mewakili skor *Pretest*, tampak bahwa kemampuan awal siswa dalam menulis cerpen berada pada rentang 64 hingga 80, yang mencerminkan kemampuan menulis dasar yang belum sepenuhnya optimal, khususnya dalam aspek struktur cerita, kreativitas ide, dan penggunaan bahasa.

Setelah mengikuti pembelajaran dengan Canva *Magic*, garis penuh yang mewakili *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor yang meningkat ke rentang 80 hingga 98. Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan skor lebih dari 10 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang menggabungkan elemen visual, template alur, dan kemudahan desain dalam Canva *Magic* berhasil mendorong siswa untuk menulis dengan lebih kreatif, terstruktur, dan percaya diri.

Peningkatan yang konsisten ini menjadi bukti bahwa media Canva *Magic* efektif meningkatkan keterampilan menulis cerpen, terutama karena media ini menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan mendukung eksplorasi ide siswa secara visual maupun naratif. Temuan ini juga memperkuat hasil pada uji coba skala kecil sebelumnya, serta membuktikan bahwa media ini layak diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini disajikan berdasarkan proses pengembangan, validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif Canva *Magic* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong. Pembahasan dilakukan secara sistematis mengikuti tahapan dalam model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan,

Semmel, dan Semmel (1974). Setiap tahapan dianalisis dengan mengaitkan temuan lapangan dengan teori-teori dan hasil penelitian yang relevan, guna menjelaskan sejauh mana Canva *Magic* memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Tujuan utama dari pembahasan ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan serta menegaskan kontribusi media Canva *Magic* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa secara kreatif dan terstruktur.

1. Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic*

Tahap awal dalam penelitian ini adalah pengembangan prototipe media pembelajaran interaktif Canva *Magic* yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru serta kesesuaian materi dengan Kurikulum Bahasa Indonesia. Proses ini sejalan dengan teori pengembangan perangkat pembelajaran menurut Branch (2019), yang menyatakan bahwa desain pembelajaran efektif harus berbasis kebutuhan peserta didik dan tujuan instruksional yang jelas.

Prototipe Canva *Magic* dibangun mengikuti tahapan model 4D: *Define, Design, dan Develop*, mencakup analisis karakteristik siswa, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan media dan teknologi, serta penyusunan desain interaktif yang ramah pengguna. Desain ini didukung oleh teori multimedia pembelajaran oleh Mayer (2020) yang menekankan pentingnya integrasi elemen visual dan verbal untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik.

Pengembangan prototipe media diawali dengan analisis pendahuluan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi rendahnya kemampuan siswa dalam menulis cerpen serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Berdasarkan temuan ini, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* untuk mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, dilakukan analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian. Instrumen ini meliputi perangkat pembelajaran, instrumen pengumpulan data berupa angket respons guru dan siswa terhadap media, soal tes menulis cerpen (*pretest dan posttest*), serta lembar penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif aplikasi canva *Magic* untuk ahli media dan ahli materi.

Pada tahap ini, desain pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva *Magic* dimulai dengan desain format media yang akan dipilih, serta perancangan awal struktur dan konten yang akan digunakan. Dalam proses pembuatan media, canva digunakan sebagai *platform* utama untuk mengatur struktur dan konten pembelajaran. Konten materi yang telah didesain menggunakan media Canva selanjutnya diintegrasikan dengan berbagai sumber pendidikan dalam satu tautan, sehingga siswa dapat mengakses bahan secara mandiri.

Prototipe media pembelajaran ini memiliki beberapa menu utama. Pertama, menu "Petunjuk Penggunaan" berisi prosedur penggunaan media yang dilengkapi dengan simbol gambar yang memudahkan siswa untuk mengakses dan memanfaatkan berbagai fitur di dalamnya. Kedua, menu "Karakteristik Media" menjelaskan maksud dan tujuan penyusunan media. Ketiga, menu "Materi Teks Cerpen" menyajikan materi berupa bahan bacaan dan video pembelajaran tentang cerpen, serta video berisi tutorial penggunaan canva fitur *Magic Write* dalam menyusun kerangka cerpen. Keempat, menu "Game Edukasi" menyajikan pertanyaan yang dikemas dalam bentuk permainan agar dapat merangsang siswa dalam memahami struktur dan unsur-unsur cerpen. Terakhir, menu "Profil Pengembang" memberikan informasi tentang pihak yang mengembangkan media pembelajaran ini sebagai bentuk apresiasi atas upaya pembuatan media dan pengembangannya.

Salah satu karakteristik utama dari prototipe media Canva *Magic* adalah integrasi fitur *Magic Write* yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk membantu siswa dalam proses menulis kreatif. Fitur ini memungkinkan siswa menghasilkan ide, merancang kerangka cerita, dan mengembangkan alur naratif dengan lebih cepat dan terstruktur. Penggunaan *Magic Write* bukan hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang mendorong eksplorasi bahasa, pengayaan kosakata, dan peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menulis. Dengan menginput kata kunci atau premis cerita, siswa

dapat melihat alternatif pengembangan cerita yang kemudian mereka modifikasi sesuai dengan gaya dan imajinasi masing-masing. Hal ini mencerminkan prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran, yaitu siswa berperan aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan media digital yang adaptif dan responsif.

Sehubungan dengan konteks pembelajaran menulis cerpen, media ini mendorong siswa menyusun karya tulis naratif secara kreatif dengan struktur yang jelas, memanfaatkan fitur-fitur digital seperti *template* cerpen, ilustrasi karakter, dan petunjuk langkah-langkah. Hasil ini selaras dengan temuan Suyatno (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan media visual-interaktif dapat meningkatkan kualitas proses menulis naratif di jenjang SMP.

Berikut ini penjabaran dari desain media yang dibuat:

a. Tampilan Awal Media/ Halaman Depan

Bagian tampilan awal media/halaman depan yaitu berisi judul media, nama pengembang, jenjang pendidikan, dan visual gambar seseorang menulis disertai tumpukan buku di sampingnya



b. Daftar isi

Bagian daftar isi menampilkan daftar menu pada media yang dikembangkan. Pembaca dapat langsung mengakses dan terhubung ke menu yang tertera hanya dengan menekan tulisan pada menu tersebut.



c. Petunjuk Penggunaan Media

Bagian petunjuk penggunaan media menampilkan prosedur penggunaan media, dilengkapi dengan simbol gambar yang berfungsi untuk membantu guru dan siswa dalam memanfaatkan media ini secara optimal dengan instruksi yang jelas terkait navigasi dan fungsi tombol/gambar yang ada.



d. Karakteristik Media

Bagian karakteristik media berisi pemaparan singkat media yaitu belajar mendalami teks cerpen mulai dari unsur-unsur cerpen, struktur dan aspek kebahasaan cerpen, serta tutorial penggunaan aplikasi Canva *Magic Write* dalam kegiatan menulis cerpen.



e. Peta Konsep dan Tujuan Pembelajaran

Bagian peta konsep berisi halaman yang menampilkan konsep materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran ini. Sedangkan bagian tujuan pembelajaran berisi hal yang ingin dicapai setelah mempelajari teks cerpen.



f. Pertanyaan Pemantik, Materi, dan Eksplorasi Konsep

Bagian pertanyaan pemantik berisi halaman yang menampilkan beberapa pertanyaan pertanyaan yang dirancang untuk memicu

pemikiran, diskusi, dan eksplorasi siswa terkait materi cerpen. Sedangkan bagian materi berisi substansi teori dari apa yang diajarkan yaitu tentang definisi dan ciri-ciri cerpen, karakteristik cerpen, jenis-jenis cerpen, serta contoh cerpen. Pada bagian eksplorasi konsep berisi tentang video pembelajaran tentang menulis cerpen.



g. **Game Edukasi/ Permainan**

Game Edukasi/ Permainan dalam media ini terbagi menjadi 2 yaitu permainan 1 dan permainan 2. Adapun cakupan isi permainan 1 dalam media pembelajaran ini meliputi unsur-unsur intrinsik cerpen, sedangkan cakupan isi permainan 2 meliputi struktur dan aspek kebahasaan cerpen. Tujuan permainan dalam media ini adalah untuk membantu siswa memperdalam pemahaman tentang materi yang sudah dipelajari.



h. Menyusun Teks cerpen

Bagian menyusun teks cerpen berisi halaman yang menampilkan petunjuk dalam menulis teks cerpen. Pada bagian ini disematkan video tutorial menulis cerpen dengan menggunakan Canva *Magic write*. Siswa dapat mengikuti langkah-langkah menulis cerpen dengan bantuan fitur *magic write* yang dilengkapi kecerdasan buatan (AI) pada aplikasi Canva *Magic*.



i. Tugas menulis Cerpen

Bagian tugas menulis cerpen berisi perintah untuk menulis cerpen dengan memanfaatkan aplikasi Canva *Magic*.



j. Daftar Pustaka dan Profil Pengembang

Bagian daftar Pustaka berisi informasi tentang referensi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *Canva Magic* ini. Sedangkan Profil pengembang menyajikan informasi mengenai pembuat produk, meliputi data diri, riwayat pendidikan, pengalaman yang relevan, serta kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran ini. Keberadaan halaman ini bertujuan agar pengguna dapat lebih mengenal pihak yang merancang dan mengembangkan media ini.



2. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif *Canva Magic*

Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa *Canva Magic* memenuhi kriteria valid, baik secara isi maupun tampilan teknis. Hal ini memperkuat pandangan Nieveen (1999) bahwa validitas instrumen pembelajaran mencakup kesesuaian konten, konsistensi logis, dan kejelasan tampilan.

Validasi materi menunjukkan kesesuaian dengan indikator keterampilan menulis cerpen, yaitu struktur cerita, gaya bahasa, dan

keaktivitas. Sementara validasi media menunjukkan bahwa tampilan menarik, navigasi jelas, dan bahasa komunikatif. Hal ini didukung oleh penelitian Amir, dkk. (2021) yang menemukan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa karena desain visual yang menarik dan interaktif.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Intan Puspita (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi desain seperti Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui tampilan visual yang menarik. Sama halnya dengan *Canva Magic*, validitas media tidak hanya dinilai dari sisi konten, tetapi juga dari desain antarmuka yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu proses belajar berjalan lebih efektif. Perbedaananya, dalam penelitian Puspita, Canva digunakan sebatas sebagai media pendukung visualisasi materi, sedangkan pada penelitian ini, *Canva Magic* dikembangkan secara khusus sebagai media pembelajaran interaktif yang mencakup elemen teks naratif, animasi, tutorial, dan game edukatif dalam satu kesatuan utuh, serta terintegrasi dengan teknologi AI.

Lebih lanjut, hasil validasi pada penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Dewi Kartika (2023) yang mengkaji penggunaan *Canva Magic* dalam pembelajaran bahasa. Kartika menyimpulkan bahwa *Canva Magic* efektif dalam membantu siswa mengatur dan mengembangkan ide secara visual dan kreatif. Kesamaan penelitian ini dengan studi Kartika terletak pada penggunaan *Canva Magic* untuk meningkatkan keterampilan menulis

siswa melalui dukungan visual yang interaktif. Namun, keunggulan penelitian ini adalah adanya pendekatan pengembangan media berbasis model 4D secara sistematis dan terstruktur, serta penggunaan fitur *Magic Write* sebagai elemen pembeda yang memberikan nilai tambah dalam aspek validitas isi, karena mampu mengarahkan siswa menyusun cerpen secara logis dan terstruktur melalui bantuan kecerdasan buatan. Validitas ini menjadi landasan kuat bahwa *Canva Magic* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi pembelajaran masa kini.

Dengan skor rerata validasi media sebesar 3.78 dan materi 3.85 (kategori "Sangat Valid"), hasil ini membuktikan bahwa prototipe *Canva Magic* sangat layak digunakan dengan revisi minor. Ini sejalan dengan teori Plomp (2013) dalam evaluasi formatif, yang menekankan pentingnya validasi oleh ahli dalam proses pengembangan media untuk memastikan kualitas produk pembelajaran sebelum diimplementasikan.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Canva Magic

Kepraktisan media diuji melalui uji coba terbatas dan luas, berdasarkan observasi keterlaksanaan serta respons guru dan siswa. Nilai kepraktisan meningkat dari 0.73 (praktis) pada uji coba I menjadi 0.97 (sangat praktis) pada uji coba II. Ini menunjukkan bahwa *Canva Magic* mudah digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Van den Akker (2020), media pembelajaran dikatakan praktis jika dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa dalam konteks

pembelajaran sesungguhnya. Hal ini didukung oleh pendapat Sugiyanto (2023) yang menyatakan bahwa media digital yang interaktif dan berbasis visual mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis.

Guru menyatakan bahwa media ini praktis digunakan, petunjuknya jelas dan mendukung alur pembelajaran yang sistematis sedangkan siswa merasa termotivasi, tertarik, dan lebih kreatif dalam menulis cerpen. Hasil ini sejalan dengan penelitian Fitriana & Nurlaelah (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan minat belajar.

4. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Canva *Magic*

Keefektifan media dinilai melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis cerpen siswa. Peningkatan skor pada kedua tahap uji menunjukkan bahwa Canva *Magic* dapat meningkatkan kemampuan siswa secara signifikan. Rata-rata peningkatan berkisar antara 16–20 poin pada uji coba I dan skor *posttest* mencapai hingga 98 pada uji coba II.

Hasil ini didukung oleh teori Vygotsky (1978) tentang *sociocultural learning*, yang menyatakan bahwa media yang memberikan *scaffolding* (dukungan bertahap) dan visualisasi ide mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan berbahasa secara lebih

optimal. Canva *Magic*, melalui fitur-fitur kreatifnya, memberikan ruang eksplorasi dan memfasilitasi proses berpikir naratif siswa.

Temuan ini juga selaras dengan hasil penelitian Pratiwi (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen dengan bantuan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek struktur cerita, pemilihan diksi, dan kreativitas. Meski memiliki kesamaan dalam penggunaan media digital untuk mendukung pembelajaran menulis cerpen, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan signifikan. Salah satu perbedaan utama terletak pada platform media yang digunakan. Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan Canva *Magic* yang mengintegrasikan kecerdasan buatan (AI) dalam proses penulisan, seperti fitur "*Magic Write*" yang dapat membantu siswa dalam merancang kerangka cerpen secara otomatis. Ini adalah inovasi yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan Canva secara umum tanpa memanfaatkan teknologi AI dalam pembuatan konten atau struktur tulisan.

Selain itu, penelitian ini memberikan format media pembelajaran yang lebih interaktif dan komprehensif yang mencakup berbagai menu seperti tutorial, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, dan permainan edukasi. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan media berbasis teks atau video sebagai sarana utama dalam pembelajaran menulis. Dalam hal ini, Canva *Magic* menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan langsung melibatkan

siswa dalam proses kreatif, bukan hanya sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pengolah konten yang aktif.

Lebih jauh lagi, penelitian ini menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam kepraktisan dan keefektifan media, dengan skor kepraktisan yang meningkat dari 0.73 (praktis) menjadi 0.97 (sangat praktis) dan peningkatan keterampilan menulis cerpen yang lebih tajam pada uji coba kedua. Hal ini membedakan penelitian ini dari studi sebelumnya, yang cenderung menunjukkan hasil yang lebih moderat dalam hal efektivitas penggunaan media digital berbasis Canva dalam pembelajaran menulis.

Selain temuan Pratiwi (2021), hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Amelia Sari (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media digital mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam menulis. Hal ini sejalan dengan dampak penggunaan Canva *Magic* dalam penelitian ini, di mana siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan hasil tes, tetapi juga terlihat lebih antusias dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Namun, perbedaan signifikan terletak pada fitur yang digunakan. Sari hanya memanfaatkan Canva dalam bentuk visual statis dan desain teks, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan fitur *Magic Write* berbasis AI yang mampu membantu siswa menyusun kerangka naratif secara otomatis. Hal ini menjadikan Canva *Magic* tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai fasilitator berpikir naratif yang mendukung proses literasi secara mandiri.

Selanjutnya, penelitian Rizki Andini (2022) dan Bayu Pratama (2020) juga mendukung temuan ini dari segi efektivitas media interaktif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa, terutama dalam pengembangan ide, struktur cerita, dan karakterisasi. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan media digital untuk tujuan pembelajaran menulis, namun berbeda dalam pendekatan teknologi. Kedua penelitian tersebut masih menggunakan media interaktif konvensional yang mengandalkan partisipasi manual dari siswa, sementara penelitian ini mengombinasikan interaktivitas dengan teknologi kecerdasan buatan yang lebih responsif terhadap kebutuhan kognitif siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa inovasi melalui Canva *Magic* tidak hanya meningkatkan efektivitas secara pedagogis, tetapi juga membuka ruang baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis AI yang lebih adaptif, modern, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Merujuk pada temuan penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif Canva *Magic* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Barombong, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Prototipe media pembelajaran interaktif Canva *Magic* dirancang secara sistematis menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dengan mengintegrasikan kecerdasan buatan (AI) melalui fitur *Magic Write* untuk mendukung pembelajaran menulis cerpen secara kreatif, terstruktur, dan interaktif. Prototipe ini memuat berbagai fitur utama seperti petunjuk penggunaan, materi teks cerpen, tutorial video, *game edukatif*, dan integrasi multimedia, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana konstruktif bagi siswa dalam mengeksplorasi ide dan mengembangkan narasi. Desain media yang responsif, visual menarik, dan berbasis kebutuhan siswa serta kurikulum membuktikan bahwa Canva *Magic* merupakan media pembelajaran yang valid, layak, dan relevan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa SMP secara menyeluruh dan kontekstual.

2. Hasil uji validasi media pembelajaran interaktif *Canva Magic* dinyatakan sangat valid oleh validator ahli media dan ahli materi. Aspek materi dinilai sesuai dengan indikator keterampilan menulis cerpen, sedangkan aspek media mencakup tampilan visual, navigasi, dan bahasa yang komunikatif. Validasi ini menunjukkan bahwa *Canva Magic* memenuhi kriteria pedagogis dan teknis sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam konteks kelas IX SMP.
3. Kepraktisan media *Canva Magic* dibuktikan melalui uji coba terbatas dan luas. Hasil uji kepraktisan menunjukkan peningkatan dari 0,73 (praktis) pada uji coba pertama menjadi 0,97 (sangat praktis) pada uji coba kedua. Guru dan siswa menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. *Canva Magic* dapat digunakan secara mandiri maupun kolaboratif oleh siswa selama kegiatan menulis cerpen berlangsung.
4. Keefektifan media *Canva Magic* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen ditunjukkan oleh peningkatan signifikan skor hasil belajar siswa. Pada uji coba skala kecil, skor meningkat dari 64–80 menjadi 80–90, dan pada uji coba skala besar, skor *posttest* siswa mencapai 80–98. Peningkatan ini mencakup perbaikan dalam struktur cerita, pemilihan diksi, pengembangan tokoh, serta alur logis cerpen. Dengan demikian, *Canva Magic* terbukti efektif sebagai

media pembelajaran yang mendukung perkembangan keterampilan menulis naratif siswa secara kreatif, sistematis, dan bermakna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru Bahasa Indonesia, media pembelajaran interaktif Canva *Magic* dapat dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi menulis cerpen. Guru diharapkan dapat mengintegrasikan media ini secara kreatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, khususnya dalam mengekspresikan ide cerita secara visual dan naratif. Selain itu, media pembelajaran interaktif Canva *Magic* dengan fitur *Magic Write* juga dapat digunakan dalam materi pembelajaran menulis yang lain.
2. Untuk Siswa, penggunaan Canva *Magic* memberikan peluang untuk belajar menulis cerpen secara lebih menyenangkan, mandiri, dan kolaboratif. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan fitur-fitur Canva secara optimal untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan membiasakan diri menulis dengan struktur yang tepat dan bahasa yang efektif.
3. Untuk Sekolah, disarankan agar mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi seperti Canva *Magic* dengan menyediakan sarana penunjang seperti perangkat komputer, akses internet, dan pelatihan guru. Dukungan ini penting

untuk memastikan proses belajar berjalan lancar dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya, pengembangan *Canva Magic* dapat diperluas ke materi pelajaran lain atau jenjang pendidikan berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan dengan fokus pada pengaruh jangka panjang penggunaan *Canva Magic* terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa secara umum, baik dalam aspek membaca, berbicara, maupun menulis.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., & Junaidi, H. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Multimodal*, 15(2), 75–90.
- Arief, R. (2020). *Animasi Perkembangan Teknologi dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Asep, M. (2018). *Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas Awal*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1).
- Aulia, D., & Kurniawan, R. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa*. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(2), 102–115.
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (3rd ed.). Pearson Education.
- Canva. (2021). *Educational Resources and Templates*. Canva. Diakses dari <https://www.canva.com/learn/education/>
- Canva. (2024). *Canva Magic: Transformasi Desain dengan AI*. Canva. Diakses dari <https://www.canva.com>
- Dalman, D. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Darmawaty, T., & Sahat, S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2).
- Danang, W. (2016). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Daryanto. (2015). *Media pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Doni, A. (2017). *Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standar ISO 9126-1*. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 9 (1).
- Ega, R. W. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Endang, W. W. (2018). *Teori dan Praktek Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas Research and Development*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriani, A., & Budi, S. (2020). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Inovasi*, 8(1), 88–98.
- Haslinda. (2018). *Konstruksi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Dalam Pengajaran Bahasa (Suatu Tinjauan Evaluasi)*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi*, 513–522.
- Hasni, K., dkk. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV SDN Mire Melalui Penggunaan Media Gambar Seri*. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(2).
- Kemendikbud. (2020). *Merdeka Belajar: Panduan Implementasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Khoerul, A. (2017). *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar*. *TADRIS: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2.
- Mohamad, S. S. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Ppraktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nugroho, A. R., & Prasetyo, B. S. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Menulis Melalui Media Interaktif Di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 14 (1), 22–37.
- Nunuk, S., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurul, H., & Rifky, K. U. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1).
- Purnama, W., & Wijayanti, H. (2021). *Penerapan Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen di Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Pendidikan Kreatif*, 9(3), 142–150.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Nnatives: Partnering for Real Learning*. Corwin Press.
- Rahman, F., & Sari, M. (2022). *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Desain Grafis Dalam Pembelajaran Menulis. Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 19(4), 135–145.
- Ridwan. (2018). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rose, K. R. (2019). *Cakap Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ar-Ruzz Media.
- Sari, D., & Santoso, R. (2022). *Pengembangan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Siswa. Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*, 18 (2), 105–118.
- Sinta, D. C. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SDN Candipari 1 Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (12).
- Siti, R. U. (2018). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Think Talk Write Melalui Media Picture and Picture Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Manisrejo Kota Madiun. Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
- Slamet. (2017). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: UNS Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

- Sundararajan, A. (2020). *The Role of Visual Aids in Enhancing Student Learning and Creativity*. *Journal of Educational Technology & Society*, 23 (4), 52–61.
- Suryani, T., & Widiastuti, N. (2021). *Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(3), 56–67.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Swaditya, R., & Nego, L. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5 (2).



RIWAYAT HIDUP



NURWAHIDAH — Penulis adalah anak pertama dari enam bersaudara, putri dari Bapak Syamsuddin Muhammad dan Ibu Hj. Asliaty Badollahi, S.Pd., M. M.Pd. Ia lahir pada 02 November 1985 di Ujung Pandang, Sulawesi Selatan. Saat ini, penulis tinggal di Sungguminasa, Kabupaten Gowa bersama keluarga kecilnya, suami tercinta dan kedua buah hatinya.

Riwayat pendidikannya dimulai pada tahun 1991 di SD Inpres Tamalate, Kabupaten Takalar dan menamatkan pendidikan di tahun 1997. Setelah lulus sekolah dasar, ia melanjutkan pendidikan ke MTs Sultan Hasanuddin, Kabupaten Gowa (1997–2000), kemudian melanjutkan pendidikan ke SMUN 1 Sungguminasa, Kabupaten Gowa (2000-2003). Setelah menyelesaikan pendidikan menengah, penulis melanjutkan studinya di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia & Daerah, Universitas Negeri Makassar pada tahun 2003.

Selama empat tahun kuliah, ia menunjukkan dedikasi tinggi dalam belajar, didorong oleh semangat untuk terus berkembang. Ia juga mendapatkan dukungan besar dari keluarga, teman-teman, dosen, dan para pembimbing. Berkat usaha, ketekunan, dan doa, ia berhasil menyelesaikan studinya dan lulus dengan Predikat *“Dengan Pujian”* pada tahun 2007 dengan skripsi berjudul *“Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX MTs. Sultan Hasanuddin”*

Tahun 2008, penulis bekerja sebagai tentor di LBB Gadjah Mada, Makassar dan mengabdikan sebagai tenaga honorer di Pondok Pesantren Sultan Hasanuddin, Gowa. Awal 2009 penulis menjadi ASN di lingkup Pemda Gowa dan mengabdikan sebagai guru di SMP Negeri 2 Barombong mata pelajaran Bahasa Indonesia hingga sekarang. Selama menjadi ASN banyak pengalaman yang didapatkan. Pengalaman sebagai Sekretaris MGMP Bahasa Indonesia Center 3 Pallangga, Kabupaten Gowa mulai tahun 2017 sampai sekarang. Sebagai Ketua Komunitas

Belajar “Capila” SMPN 2 Barombong. Tahun 2022 penulis mengikuti seleksi Program Guru Penggerak dan dinyatakan lulus sebagai Guru Penggerak Angkatan 5 Tahun 2022.

Dengan tekad yang kuat, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Magister di Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar pada 2023. Penelitian akhir untuk tesisnya berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Magic pada Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Barombong”**

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan menjadi bagian penting dalam perjalanan hidupnya hingga saat ini. Semoga ini merupakan kunci pembuka bagi penulis dalam meraih impian yang lebih besar di kemudian hari.



L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1

Media Pembelajaran Berbasis Linktree





Kreatif **Menulis Cerpen** **dengan Canva Magic Write**

Nurwahidah



Bahasa Indonesia.

IX
SMP/ MTs

KREATIF

MENULIS CERPEN

**"Eksplorasi Fitur Canva Magic Write
untuk Hasil yang Menawan"**

Untuk SMP Kelas IX

Disusun Oleh : NURWAHIDAH

Dosen Pembimbing :

- 1. Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd.**
- 2. Dr. Haslinda, M.Pd.**

Validator :

- 1. Prof. Dr. A. Rahman Rahim, M.Hum.**
- 2. Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd.**

Canva Magic Write: adalah aplikasi digital interaktif yang didukung oleh AI dan dapat menjadi media efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dapat digunakan dalam proses pembelajaran tatap muka atau pembelajaran jarak jauh.

Tim Pengembang



**Prof. Dr. Dra.
Munirah, M.Pd.**



**Dr. Haslinda,
M.Pd.**



Nurwahidah

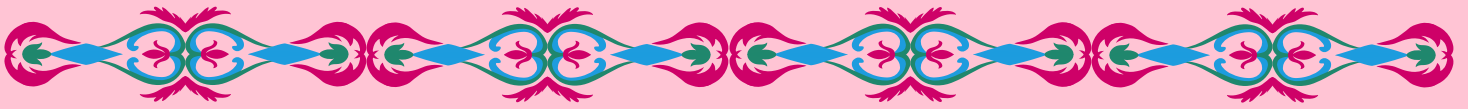


**Prof. Dr. A. Rahman
Rahim, M.Hum.**



**Dr. Andi Paidi,
S.Pd., M.Pd.**

Kata Pengantar



Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Media pembelajaran yang berjudul *"Kreatif Menulis Cerpen dengan Canva Magic Write"* Untuk Siswa Kelas IX ini dapat hadir di hadapan para pembaca.

Media ini hadir sebagai panduan komprehensif bagi siapa saja yang ingin menguasai keterampilan menulis cerpen, khususnya di era digital saat ini. Menulis cerpen bukan lagi sebatas pemenuhan tugas siswa, sekadar hobi atau kegiatan mengisi waktu luang, namun telah bertransformasi menjadi kekuatan komunikasi yang mampu menjangkau audiens luas melalui berbagai platform digital, salah satunya adalah aplikasi canva.

Dalam media ini pembaca akan diajak untuk menjelajahi seluk-beluk penulisan cerpen, mulai dari memahami unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen, memahami struktur cerpen, mengembangkan ide cerita yang menarik, hingga merangkai kata menjadi kalimat yang hidup dan berkesan. Lebih dari itu, media ini juga membahas secara mendalam bagaimana memanfaatkan media digital *Canva Magic Write* yang didukung oleh AI dalam proses kreatif menulis cerpen.

Akhir kata, semoga kehadiran media ini dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Segala kritik dan saran penulis butuhkan dari pembaca demi penyempurnaan media ini.

Makassar, Februari 2025
Pengembang



DAFTAR ISI

Cover

Identitas Media

Tim Pengembang

Kata Pengantar

Daftar Isi

Petunjuk Media

Karakteristik Media

Peta Konsep

Lagu Dimensi P5

Tujuan Pembelajaran

Eksplorasi Konsep

Eksplorasi Konsep (Media Pembelajaran
Menulis Cerpen)



DAFTAR ISI

Unsur-Unsur Cerpen

Game Edukasi 1

Struktur dan Aspek Kebahasaan

Game Edukasi 2

Menyusun Teks Cerpen
(Video Pembelajaran)

Contoh Cerpen

Penutup

Tugas Menulis Cerpen

Daftar Pustaka

Profil Pengembang





Petunjuk Penggunaan



klik gambar ini untuk menuju menu utama (Daftar Isi)



klik gambar ini untuk menuju halaman selanjutnya dan sebelumnya



klik gambar ini untuk menuju soal.

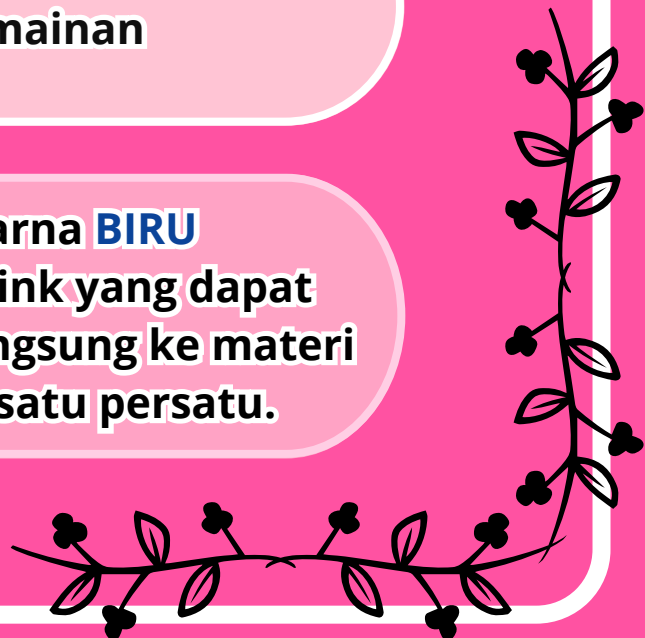


klik gambar ini untuk memutar videopembelajaran



klik gambar ini untuk menuju permainan

Mengklik tulisan berwarna **BIRU** pada daftar isi merupakan link yang dapat mengarahkan kalian untuk langsung ke materi tanpa membuka halaman satu persatu.



Karakteristik Media

Melalui media pembelajaran aplikasi Canva *Magic Write* ini kalian akan belajar mendalami tentang menulis teks cerpen dengan memerhatikan unsur-unsur cerpen, struktur, dan aspek kebahasaan cerpen. Buku ini juga berisi panduan penggunaan aplikasi canva *magic write* dalam penyusunan kerangka cerpen yang akan kalian buat dalam bentuk cerpen utuh dan menarik, Pada bagian akhir, kalian diarahkan untuk mendesain cerpen yang telah kalian tulis menggunakan template menarik dari canva.

Ingat, jangan biarkan keterbatasan teknologi menghalangi kreativitasmu. Manfaatkan teknologi untuk menjelajahi dunia cerita yang tak terbatas sebab teknologi bukan hanya alat, tapi juga inspirasi. Biarkan ia membantumu menemukan ide-ide baru dan sudut pandang yang unik.



Peta Konsep

Teks Cerpen

1

Unsur-unsur
Cerpen

2

Struktur
dan Aspek Kebahasaan
Teks Cerpen

3

Menulis
Cerpen
berdasarkan
pengalaman



Mari Menyanyi bersama Lagu Profil Pelajar Pancasila



Ayo kita mulai
pembelajaran dengan
menyanyi bersama!



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini diharapkan peserta didik dapat:

Menelaah struktur teks dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar

1

2

Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan aspek kebahasaan



Pertanyaan Pemantik



Apa yang membuat sebuah cerpen menarik untuk dibaca?

- Bagaimana cara menemukan ide cerita yang unik dan orisinal?
- Apakah ada batasan dalam menulis cerpen, atau boleh sebebas mungkin?





Definisi dan Ciri-ciri Cerpen

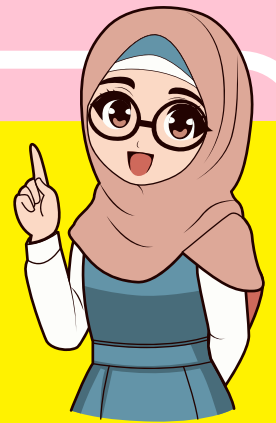
Apakah kalian pernah mendengar ungkapan “cerita yang dapat dibaca hanya sekali duduk”? Dalam ungkapan ini dapat disimpulkan bahwa cerita yang dimaksud adalah cerita pendek atau cerpen. Pada umumnya, cerpen bersifat fiksi atau rekayasa dan masalah yang terdapat dalam cerpen biasanya memiliki kesan tunggal. Disamping itu, ada berbagai macam karakter tokoh baik antagonis maupun protagonis, dimana dari karakter tersebut maka dapat dipelajari hal-hal yang benar dan salah dari nilai-nilai kehidupan dalam cerpen.

Selain definisi di atas, ada beberapa pengertian cerpen. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cerpen adalah sastra kisah pendek atau kurang dari 10 ribu kata yang memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi atau pada suatu ketika.

Ada beberapa ciri-ciri cerpen yang mesti dipahami agar kita dapat membedakannya dengan karya tulis lainnya, diantaranya adalah:

- Memiliki jumlah kata tidak lebih dari 10.000 kata.
- Memiliki proporsi penulisan yang lebih singkat dibandingkan dengan Novel.
- Kebanyakan mempunyai isi cerita yang menggambarkan kehidupan sehari-hari.
- Tidak mencerminkan semua kisah tokohnya. Karena dalam cerpen yang dikisahkan hanyalah intinya saja.
- Tokoh yang diceritakan dalam cerpen mengalami sebuah konflik sampai pada tahap penyelesaiannya.
- Pemilihan katanya sederhana sehingga memudahkan para pembaca untuk memahaminya.
- Bersifat Fiktif.
- Menceritakan satu kejadian saja dan menggunakan alur cerita tunggal dan lurus.
- Membacanya tidak membutuhkan waktu yang lama.
- Memberikan pesan dan kesan yang sangat mendalam sehingga pembaca akan ikut merasakan kesan dari cerita tersebut.

KARAKTERISTIK CERPEN



Menurut Tarigan (1985:177) dalam prinsip-prinsip dasar sastra mengemukakan beberapa ciri khas cerpen adalah sebagai berikut:

- Ciri utama cerpen adalah singkat, padat, dan intensif.
- Bahasa dalam cerpen harus tajam, sugesti, dan menarik perhatian.
- Unsur-unsur cerpen adalah: adegan, tokoh, dan gerak.
- Cerpen harus mempunyai seorang tokoh utama.
- Dalam cerpen sebuah kejadian atau peristiwa harus dapat menjadikan pusat perhatian yang menarik, sehingga dapat memancing perhatian para pembacanya dan kemudian kejadian atau peristiwa harus dapat menguasai jalan ceritanya.
- Cerpen hanya tergantung pada satu situasi.
- Cerpen harus menimbulkan perasaan beda pembaca yaitu berawal dari jalan cerita yang menarik.
- Cerpen harus mempunyai satu efek atau kesan yang menarik.
- Cerpen harus menimbulkan efek dalam pikiran pembaca.
- Cerpen harus mengandung interpretasi pengarang tentang konsep kehidupan baik langsung maupun tak langsung.
- Cerpen menyajikan satu emosi.
- Cerpen harus menimbulkan perasaan pada pembaca bahwa jalan ceritalah yang pertama-tama menarik perasaan dan baru menarik pikiran.
- Dalam cerpen ceritanya hanya terdiri dari inti suatu kejadian yang merupakan cerpen.
- Panjang cerita kurang lebih 10.000 kata.



Jenis-Jenis Cerpen

Jenis – jenis cerpen dibagi menjadi 3, berdasarkan jumlah kata, teknik pengarang, dan nilai sastranya. Berikut ini pembagiannya:

A. Cerpen berdasarkan jumlah kata dibagi lagi menjadi 3, yaitu:

1. **Cerpen mini (flash)**, yaitu cerpen yang memiliki jumlah kata diantara 750 – 1.000 kata.
2. **Cerpen yang ideal**, yaitu cerpen yang memiliki jumlah kata diantara 3.000 – 4000 kata.
3. **Cerpen panjang**, yaitu cerpen yang memiliki jumlah kata diantara 4000 – 10.000 kata.

B. Cerpen berdasarkan teknik pengarangan dibagi lagi menjadi 2, yaitu:

1. **Cerpen sempurna (well made short-story)**, yaitu teknik penulisan sebuah cerpen yang dikarang atau ditulis yang hanya fokus terhadap satu tema serta cerita mempunyai plot atau alur cerita yang sangat jelas, serta akhir atau ending yang mudah dipahami. Biasanya cerpen jenis ini memiliki sifat konvensional dan berdasarkan pada realitas atau fakta.
2. **Cerpen tak utuh (slice of life short-story)**, yaitu teknik penulisan sebuah cerpen yang dikarang atau ditulis yang tidak berfokus terhadap satu tema, serta susunan alur cerita atau plot yang tidak tertata, dan akhirnya pasti akan mengambang. Biasanya cerpen jenis ini juga memiliki sifat kontemporer dan penulisan cerita berdasarkan ide atau gagasan yang asli.



EKSPLORASI KONSEP

Menulis cerpen yang berkesan membutuhkan perhatian pada unsur-unsur pembangun cerita, struktur yang runtut, dan penggunaan bahasa yang efektif. Unsur-unsur seperti tema, tokoh, alur, latar, dan sudut pandang harus terjalin secara harmonis untuk menciptakan cerita yang hidup dan menarik.

Struktur cerpen, yang umumnya terdiri dari bagian pengenalan, pengembangan konflik, klimaks, dan penyelesaian, perlu dirancang dengan cermat agar alur cerita mengalir dengan baik dan tidak membingungkan pembaca. Selain itu, aspek kebahasaan juga memegang peranan penting. Pilihan kata yang tepat, penggunaan majas yang kreatif, dan gaya bahasa yang sesuai akan memberikan warna dan nuansa yang kuat pada cerpen.

Dengan memperhatikan ketiga aspek ini, seorang penulis dapat menghasilkan cerpen yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu menyampaikan pesan yang mendalam dan berkesan bagi pembaca.

Dalam era digital ini, aplikasi Canva Magic hadir sebagai solusi inovatif bagi siswa, guru, mahasiswa, maupun para penulis cerpen yang ingin menghasilkan karya yang menarik dan profesional. Canva Magic menawarkan berbagai fitur yang memudahkan proses penulisan, mulai dari pemilihan tema dan karakter, hingga pengaturan latar dan alur cerita. Dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, penulis dapat dengan leluasa menuangkan ide-ide kreatif mereka tanpa perlu khawatir tentang masalah teknis.