

# Efektivitas Media Canva dalam Kemampuan menulis cerpen untuk SMP

Dede Lukman Nulhakim <sup>1\*</sup>, Leni Nuraeni <sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup> Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

\* [nulhakimdedelukman@gmail.com](mailto:nulhakimdedelukman@gmail.com)

## Abstract

Penguasaan keterampilan menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, namun dalam praktiknya banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, mengembangkan alur, dan menggunakan bahasa secara efektif. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu memfasilitasi proses kreatif siswa, salah satunya melalui pemanfaatan Canva sebagai media visual berbasis digital. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Canva serta menguji efektivitas media tersebut terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Panawangan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimen melalui desain one group pretest posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII, sementara sampelnya adalah siswa kelas VIII C. Instrumen penelitian berupa pretest dan posttest dengan teknik analisis data meliputi uji validitas instrumen, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-test. Luaran penelitian ini berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam jurnal nasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa sebelum menggunakan media Canva masih berada di bawah KKM dengan rata-rata nilai 61,32, kemudian meningkat setelah penggunaan media Canva dengan rata-rata nilai 77,54. Efektivitas penggunaan media Canva terbukti melalui uji hipotesis di mana Ha diterima dan Ho ditolak karena nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga media pembelajaran Canva dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa.

**Keywords:** *Media Pembelajaran; Canva; Kemampuan Menulis Cerpen; SMP*

## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan aktivitas yang mencakup interaksi antara siswa, guru, dan materi ajar dalam konteks lingkungan pendidikan (Ilawati et al, 2022). Pembelajaran merupakan aktivitas yang dirancang secara sadar dengan melibatkan dan memanfaatkan kompetensi profesional guru untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Nisa et al., 2021). Pembelajaran merupakan kegiatan yang dijalankan secara sengaja oleh seorang pendidik dengan tujuan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Warsita menyatakan bahwa pembelajaran bertujuan untuk memicu motivasi siswa agar berkeinginan untuk belajar, atau sebagai aktivitas yang bertujuan untuk mengajar pengetahuan kepada mereka (Putri et al., 2022). Pembelajaran adalah kegiatan guru yang disusun secara terencana dalam suatu rancangan instruksional guna mendorong siswa agar aktif dalam belajar, dengan fokus pada penyediaan berbagai sumber belajar (Ropiah et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pemahaman

siswa. Media adalah sarana yang dimanfaatkan untuk mengirimkan Pesan atau informasi yang dikomunikasikan oleh pengirim kepada penerima. (Yusup et al., 2023). Media pembelajaran merupakan segala jenis alat, bahan, maupun kondisi yang dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dalam aktivitas pembelajaran. (Hasanah, 2020). Media ini juga meningkatkan motivasi belajar karena memudahkan pemahaman materi serta menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif (Javira, 2022).

Menulis cerita pendek Merupakan bagian dari topik yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Sunda, pada kurikulum Merdeka, untuk SMP/MTS/Tahap D, khususnya Kelas VIII. Capaian Pembelajaran (CP); Peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menyusun teks cerita parodi (karpon) sederhana yang menggambarkan nilai-nilai kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan struktur teks, unsur intrinsik, serta penggunaan kaidah kebahasaan yang tepat. Berikut adalah parafrase dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) tanpa mengubah maknanya: (1) Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan pengertian, ciri-ciri, serta unsur-unsur intrinsik dalam teks carpon. (2) Peserta didik mampu mengenali dan mengkaji unsur intrinsik dari teks carpon yang dibaca. (3) Peserta didik dapat menyusun carpon sederhana berdasarkan ide dan kreativitasnya sendiri.

Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan bersama-sama menjadi inti dari literasi bahasa Sunda yang efektif, menulis merupakan salah satu aspek krusial dalam penggunaan bahasa, baik dalam konteks pendidikan maupun kehidupan sehari-hari (Karmila et al, 2021). Selain sebagai alat komunikasi, menulis juga berperan sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide, dan informasi secara terstruktur dan sistematis. Dalam ranah pendidikan, kemampuan menulis menjadi keterampilan fundamental yang penting dan wajib dimiliki oleh siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum. Menulis merupakan aktivitas menyampaikan pesan, baik berupa ide, perasaan, maupun informasi, dalam bentuk tertulis yang disampaikan kepada orang lain. (Salbiana, 2022). Walaupun keterampilan menulis merupakan elemen penting dalam pendidikan dan komunikasi, banyak individu, terutama siswa, menghadapi berbagai hambatan dalam mengembangkan kemampuan ini. Menulis termasuk kemampuan pokok yang wajib dimiliki oleh siswa dalam mempelajari Bahasa Sunda. Salah satu materi dalam keterampilan ini adalah menulis cerita pendek, yang mengharuskan siswa mengembangkan kreativitas, kemampuan berbahasa, serta keterampilan mengatur ide secara terstruktur. Namun, banyak siswa kelas VIII SMP mengalami kesulitan saat menulis cerita pendek. Kesulitan tersebut kemungkinan timbul akibat rendahnya motivasi, kurangnya penguasaan teknik menulis, serta keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Kemampuan menulis termasuk kompetensi penting Siswa dalam pembelajaran Bahasa Sunda wajib menguasai empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi yang termasuk dalam keterampilan ini adalah penulisan cerita pendek (Ali, 2021). Menulis merupakan proses menyampaikan pikiran, imajinasi, dan perasaan melalui simbol, tanda, atau tulisan yang memiliki makna (Gulo et al., 2022). Dalam pembelajaran Bahasa Sunda, Salah satu materi yang berkaitan dengan keterampilan menulis adalah penyusunan cerita pendek. Carita Pondok, atau yang biasa disebut cerpen, adalah sebuah cerita fiksi berupa narasi yang tidak berdasarkan fakta atau argumen, berisi peristiwa yang tidak benar-benar terjadi, dan memiliki panjang yang relatif singkat. (Kusmayati et al, 2022). Cerita pendek tidak hanya melatih siswa dalam mengekspresikan ide dan imajinasi mereka, tetapi juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena mendorong mereka untuk mengembangkan ide, imajinasi, serta mengekspresikan gagasan secara bebas dan terstruktur, logis, dan ekspresif mereka. Namun, banyak siswa menghadapi beberapa tantangan saat menulis cerita pendek, yang menghambat perkembangan keterampilan tersebut.

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan media yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara lebih optimal (Etik et al, 2021). Pada era digital sekarang, penggunaan teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran menjadi memiliki peranan yang krusial. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Canva, yakni platform desain grafis berbasis daring yang menawarkan beragam template visual menarik seperti peta pikiran, diagram alur, ilustrasi, bahkan layout cerita. Aplikasi ini memungkinkan siswa atau guru untuk membuat media pembelajaran kreatif dengan mudah (Alfian et al, 2022). Media Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan fitur-fitur beragam yang mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton (Fazriyah et al., 2023).

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, terdapat gap berupa minimnya penelitian mengenai efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada pembelajaran Bahasa Sunda di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan *novelty* berupa pemanfaatan Canva tidak hanya untuk meningkatkan kreativitas visual, tetapi juga untuk mendukung siswa dalam menyusun struktur cerita, mengembangkan unsur intrinsik, serta mengorganisasi alur secara sistematis sesuai karakteristik carpon Sunda.

Penelitian ini berfokus pada siswa kelas VIII karena sekolah ini dipilih sesuai dengan ruang lingkup dan tujuan yang ingin dicapai, baik dari segi jenjang pendidikan, kurikulum yang diterapkan, maupun pengajaran bahasa Sunda yang diterapkan. Lokasi sekolah yang dipilih juga strategis dan mudah diakses oleh peneliti, baik dari segi tempat maupun waktu. Hal ini sangat penting untuk menjamin kelancaran proses penelitian, termasuk kegiatan observasi, wawancara, maupun pengumpulan data. Mengingat tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen, penelitian ini diberi judul "Efektivitas Penggunaan Media Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Panawangan".

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berlandaskan filosofi positivisme. Metode ini diterapkan pada populasi atau sampel tertentu, biasanya dipilih secara acak. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian, kemudian dianalisis secara statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. (Lestari et al., 2022). Metode penelitian kuantitatif meliputi pengumpulan dan analisis data berbentuk numerik (Jailani, 2023). Metode penelitian kuantitatif memanfaatkan data numerik yang dapat diolah dan dianalisis menggunakan perhitungan statistik (Nainggolan et al., 2023).

Penelitian ini menerapkan metode kuasi-eksperimen dengan rancangan *pre-test* dan *post-test*. Desain eksperimen-kuasi (*quasi experimental design*) adalah jenis eksperimen yang pelaksanaannya tidak menggunakan pengelompokan secara acak (*nonrandom assignment*) dalam menempatkan unit-unit eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Ibrahim et al, 2025) . Quasi eksperimen adalah jenis penelitian eksperimen yang menggunakan kelompok pembanding sebagai bagian dari desainnya. (Amalia et al, 2023). Metode ini digunakan untuk menilai efektivitas media Canva dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Panawangan dengan jumlah 31 peserta didik.

Desain penelitian adalah perencanaan, susunan, dan strategi penelitian yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian serta mengendalikan varians. Desain penelitian ini menggunakan rancangan *one group pretest posttest* (Ropiah et al., 2020). Desain penelitiannya adalah sebagai berikut dari tabel 1.

**Tabel 1.** Rancangan Penelitian Satu Kelompok Menggunakan Pretest dan Posttest

Pretest	Tindakan	Posttest
0 <sub>1</sub>	X	0 <sub>2</sub>

01: Pretest dilakukan sebelum pembelian perlakuan guna mengukur kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek sebelum pembelajaran canva

X: Perlakuan kelas eksperimen

02: Posttest setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran canva

Teknik pertama dalam pengumpulan data adalah observasi, yaitu proses mengamati langsung mengamati objek penelitian dengan tujuan memperoleh informasi yang tepat dan dapat diandalkan (Permatasari et al, 2021). Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati serta mencatat fenomena penelitian secara terstruktur dan sistematis. (Kusmayadi et al, 2021). Observasi merupakan aktivitas yang dilakukan secara terstruktur dan terorganisir untuk mengamati serta merekam serangkaian perilaku atau proses dalam suatu sistem dengan tujuan spesifik. (Shalsabila et al, 2023). Observasi dilakukan selama proses penelitian untuk mencatat aktivitas mahasiswa dan kendala yang muncul. Teknik kedua dalam pengumpulan data berupa tes, yaitu cara atau metode yang digunakan untuk mengukur dan menilai dalam bidang pendidikan. Tes ini berupa pemberian satu atau beberapa tugas, baik dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab maupun instruksi yang harus dijalankan oleh peserta. Hasil tes berupa nilai yang mencerminkan prestasi atau perilaku peserta, yang kemudian dapat dibandingkan dengan nilai peserta lain atau standar tertentu. (Saputra et al., 2021). Teknik pengumpulan data ketiga adalah dokumentasi, yaitu metode proses pengumpulan data dilakukan melalui berbagai sumber, termasuk literatur, arsip, dokumen, tulisan, angka, visualisasi, serta laporan dan informasi pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian(Lase et al, 2023).

## Hasil

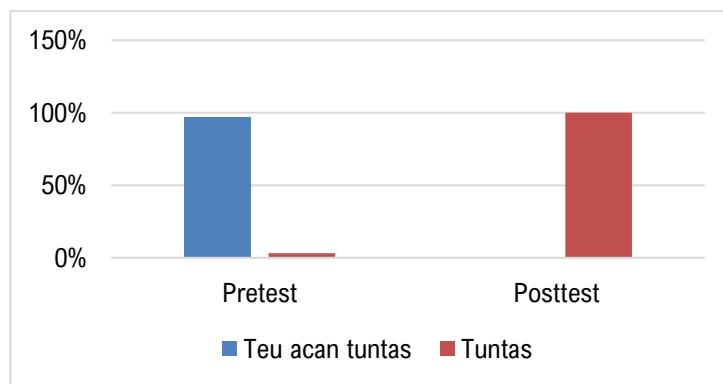
### **Efektivitas Media Canva Terhadap Keterampilan dalam Menulis Cerita Pendek**

Perbedaan hasil belajar siswa dalam menulis cerita pendek sebelum dan sesudah pemanfaatan media pembelajaran Canva dapat dilihat pada Tabel 2

**Tabel 2.** Analisis Deskriptif Kemampuan Belajar Siswa dalam Menulis Cerita Pendek

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Error	Std. Deviation	Variance
Pretest	31	20	50	70	1891	61,00	,963	5,360	28,733
Posttest	31	16	70	86	2404	77,55	,647	3,604	12,989
Valid N (listwise)P	31	-	-	-	-	-	-	-	-

Berdasarkan Tabel 3 nilai Rata-Rata Hasil Belajar menulis cerita pendek siswa kelas VIII C yang berjumlah 31 orang sebelum menggunakan media pembelajaran Canva adalah Nilai rata-rata mencapai 61,00, dengan nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 50. Nilai simpangan baku yang menunjukkan sebaran data dalam sampel adalah 5,360, varians sebesar 28,733, dan rentang (selisih antara nilai maksimum dan minimum) adalah 20. Setelah penerapan media pembelajaran Canva, Hasil belajar rata-rata meningkat menjadi 77,55, dengan skor tertinggi 86 dan skor terendah 70. Nilai simpangan baku menurun menjadi 3,604, varians menjadi 12,989, sementara rentang tetap sama yaitu 20.



Gambar 1. Grafik Hasil Kemampuan Belajar Siswa Sesuai KKM

Berdasarkan Gambar 1, prestasi belajar terjadi peningkatan pada kompetensi siswa dalam menulis cerita pendek sebelum penerapan media pembelajaran Canva, hanya 1 siswa (3,22%) yang mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan 30 siswa (96,77%) memiliki nilai di bawah KKM. Setelah penerapan media pembelajaran Canva, setelah post-test dilaksanakan, peningkatan persentase siswa yang mencapai atau melebihi KKM menjadi 100% menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah berhasil mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan

#### ***Uji Validasi Ahli***

Uji validitas dilakukan untuk memastikan keabsahan instrumen yang digunakan pada pretest dan posttest. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh dua ahli validator, yaitu Ibu Heti Triwahyuni, M.Pd., Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (PBSD) di Universitas Muhammadiyah Kuningan, sebagai validator 1, dan Bapak Muhammad Abdul Muiz, S.Pd., Guru Bahasa Sunda SMP Negeri 1 Panawangan sebagai validator 2. Kriteria validasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah validitas referensial. Rumus penentuan kriteria validitas instrumen dan Adapun hasil validitas ahli bisa dilihat dalam tabel 3.

*Tabel 3. Temuan Analisis Validasi oleh Ahli*

Butir soal	Skor Validator			Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	V1	V2	Total			
1	81	81	162	190	85,26%	Sangat Valid

Berdasarkan table 3 ntuk memperoleh hasil analisis dari validasi ahli mengenai kriteria yang terpenuhi, sehingga dapat disesuaikan dengan acuan Arikunto, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli terhadap instrumen penelitian menunjukkan bahwa satu soal esai termasuk dalam kategori Instrumen dinyatakan sangat valid karena persentasenya berada dalam rentang skor 85,26% hingga 100%.

*Tabel 4. Temuan Analisis Validasi oleh Ahli Media*

Butir soal	Skor Validator			Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	V1	V2	Total			
16	73	73	148	160	91,25%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 Untuk mengetahui kriteria hasil analisis validasi media oleh para ahli, sehingga dapat disesuaikan dengan acuan Arikunto, Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli terhadap instrumen penelitian yang terdiri dari 16 soal, seluruhnya termasuk dalam kategori Instrumen dinyatakan terbukti valid karena persentasenya masuk dalam rentang skor yang sesuai 91,25% hingga 100%.

### ***Uji Normalitas Data***

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data populasi memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov melalui perangkat lunak SPSS. Penentuan hasil didasarkan pada nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed): apabila nilainya lebih dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal; sebaliknya, jika kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Hasil analisis tersebut ditampilkan dalam Tabel 5.

***Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data (Tests of Normality)***

Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	,192	31	,005	,944	31
VAR00002	,141	31	,119	,694	31
a. Lilliefors Significance Correction					

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi pada pretest sebesar 0,103 yang lebih besar dari 0,05, sedangkan pada posttest nilai signifikansinya adalah 0,363 yang juga lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini sesuai dengan aturan pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan SPSS adalah jika nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.

### ***Uji Hipotesis dengan Uji T untuk Sampel Berpasangan***

Uji-t berpasangan digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran Canva. Hasil pengujian hipotesis dengan metode ini dapat dilihat pada Tabel 6.

***Tabel 6. Paired Samples Test***

Pair 1	Paired Differences		Sig. (2-tailed)		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference (Lower)	95% Confidence Interval of the Difference (Upper)
VAR00001 – VAR00002	-16,54839	4,99892	,89783	-18,38201	1,18201

Berdasarkan pengujian hipotesis melalui uji-t berpasangan, nilai p-value (2-tailed) sebesar 0,000 yang berada di bawah ambang signifikansi 0,05 menunjukkan penolakan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Canva terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar menulis cerita pendek siswa.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Panawangan. Temuan ini berangkat dari kondisi awal siswa bahwa pembelajaran menulis cerpen sering kali dianggap sulit karena menuntut kemampuan mengembangkan imajinasi, mengorganisasi struktur naratif, serta memilih diksi yang tepat. Sebelum intervensi dilakukan, proses pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media visual-digital yang lebih menarik. Kondisi tersebut membuat sebagian besar siswa kesulitan membangun alur dan karakter dalam cerpen, sehingga hasil belajar mereka belum optimal. Intervensi media Canva menjadi penting karena menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual di era digital. Fitur desain visual, kombinasi warna, ikon, ilustrasi, dan template naratif, Canva dapat membantu siswa memvisualisasikan

ide-ide abstrak menjadi lebih konkret sehingga berdampak pada peningkatan keterampilan menulis mereka.

Peningkatan kemampuan menulis cerita pendek ini terlihat jelas dari perbandingan nilai pretest dan posttest siswa. Pada tahap pretest, nilai rata-rata hanya berada pada angka 61,00, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memenuhi standar kompetensi minimal. Setelah penerapan media Canva dalam pembelajaran, nilai rata-rata meningkat secara signifikan menjadi 77,55. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan adanya perkembangan kemampuan teknis dalam menulis cerpen, tetapi juga menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dan motivasi belajar yang lebih tinggi ketika media yang digunakan mampu merangsang kreativitas mereka. Temuan ini mendukung pendapat bahwa media visual-digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, sehingga memudahkan siswa memahami konsep dan menuangkan ide melalui tulisan secara lebih sistematis (Gulo et al., 2022).

Selain peningkatan rata-rata nilai, pemerataan hasil belajar juga mengalami perkembangan signifikan. Pada tahap pretest, hanya 1 dari 31 siswa (3,22%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Namun, setelah penggunaan Canva dalam pembelajaran, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKM. Perubahan ini menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya membantu siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi juga memberikan peluang bagi siswa dengan kemampuan menengah dan rendah untuk berkembang secara optimal. Dengan tampilan visual yang menarik, Canva membantu menyederhanakan pemahaman konsep penceritaan sehingga kesenjangan hasil belajar dapat diminimalkan. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital mampu mengurangi ketimpangan hasil belajar karena menyediakan dukungan visual yang memperjelas materi pembelajaran.

Dari sudut pandang teori pembelajaran, temuan ini sejalan dengan teori multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika memadukan teks dan visual, karena kedua jenis informasi tersebut diproses melalui saluran kognitif yang berbeda secara bersamaan. Dalam konteks menulis cerita pendek, Canva menyediakan representasi visual dari unsur-unsur cerita, seperti orientasi, komplikasi, klimaks, dan resolusi. Siswa lebih mudah memahami struktur narasi ketika mereka dapat melihat representasi visual yang membantu mereka menentukan urutan gagasan. Hal ini memperkuat pendapat bahwa media visual dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan kreativitas dan imajinasi dalam proses menulis. Dengan demikian, Canva bukan hanya menjadi alat desain, tetapi juga media interpretatif yang memungkinkan siswa menginternalisasi konsep naratif secara lebih bermakna (Lestari et al., 2022).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa simpangan baku pada hasil posttest lebih kecil (3,604) dibandingkan dengan pretest (5,360). Perbedaan ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah menggunakan media Canva menjadi lebih homogen. Pengurangan variasi hasil belajar ini merupakan indikator bahwa media Canva mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih terarah dan seragam bagi seluruh siswa. Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif. Canva memberikan ruang bagi siswa untuk mengatur, mengembangkan, dan mengevaluasi gagasan secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan stabil dari waktu ke waktu. Validitas instrumen dan media juga menjadi bagian penting dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli, instrumen soal memperoleh nilai sebesar 85,26%, sedangkan media Canva memperoleh nilai validitas sebesar 91,25%, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Validitas yang tinggi memastikan bahwa peningkatan hasil belajar tidak dipengaruhi oleh instrumen yang tidak

reliabel, tetapi benar-benar merupakan dampak dari penggunaan media Canva. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa instrumen penelitian harus memiliki validitas tinggi agar data yang dihasilkan akurat dan mencerminkan kondisi sebenarnya (Putri et al., 2022).

Berdasarkan aspek analisis statistik, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa baik data pretest maupun posttest berdistribusi normal, sehingga penggunaan uji-t berpasangan merupakan prosedur yang tepat. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah penggunaan Canva. Dengan demikian, hasil ini memperkuat simpulan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa, khususnya dalam menulis teks naratif. Penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas dan kualitas tulisan siswa karena memberikan stimulus visual yang memandu alur berpikir dan pengembangan gagasan (Jailani, 2023).

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran Canva sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa. Canva tidak hanya memperkaya pengalaman belajar melalui tampilan visual yang menarik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan ide, membangun alur, dan memperbaiki struktur penceritaan. Media ini juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, sesuai dengan pandangan bahwa media interaktif dapat memperkuat semangat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan kata lain, Canva merupakan alternatif media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis di era digital saat ini.

## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Canva dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Panawangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Canva, kemampuan menulis siswa masih rendah, terlihat dari hasil pretest dengan rata-rata 61,32; hanya 1 dari 31 siswa (3,22%) yang mencapai KKM 70, sementara 30 siswa (96,77%) masih berada di bawah standar. Setelah penerapan media Canva, terjadi peningkatan signifikan dengan seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKM. Nilai posttest menunjukkan rata-rata 77,54, dengan rentang nilai 70 hingga 86. Uji statistik menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 (< 0,05)$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis sebelum dan sesudah penggunaan Canva. Temuan ini mengonfirmasi tujuan penelitian bahwa media Canva efektif meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan pemahaman struktur cerita melalui dukungan visual yang menarik, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran bahasa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan sampel yang hanya terdiri dari satu kelas dan durasi intervensi yang relatif singkat. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan sampel yang lebih luas, durasi pembelajaran lebih panjang, serta membandingkan Canva dengan media digital lainnya agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.

## Acknowledgment

## Daftar Pustaka

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84 <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>.
- Ali, M. (2021). Peningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan dengan media gambar untuk kelas 2 pada Sdn 93 Palembang. *Pernik*, 4(1), 43-51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>
- Amalia, R., & Adistana, G. A. Y. P. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 9(1), 53-61. <https://doi.org/10.26740/jkptb.v9i1.53585>
- Etik, E., Hakim, M. N., Sehe, S., & Bakri, M. (2022). Penelitian Lesson Study: Peningkatan Menulis Wacana Dialog melalui Media Tayangan Video . *Jurnal Dieksis ID*, 2(2), 73–83. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.2.2022.263>
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Gulo, F., Laia, A., & Ndruru, K. (2022). Kesalahan Penggunaan Tanda Baca Pada Karangan Eksposisi Siswa Kelas X IIS-B Sma Swasta Kampus Telukdalam Tahun Pembelajaran 2020/2021. *KOHESI : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 52–63. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v2i2.430>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Ibrahim, N. W., Manoarfa , M., Ismail, M. F., & Irawan, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 134–144. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.668>
- Ilawati, D. R. (2022). Penggunaan Media Film untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama Pada Kelas VI SDN Sugihwaras 01. *Jurnal Dieksis ID*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.195>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Javira, W. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Sman 7 Gurun Panjang Dumai. *Wibawa: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 25-36. <https://doi.org/10.57113/wib.v2i2.221>
- Karmila, K., & Herdiana, B. (2021). Membaca Sastra dengan Aplikasi Wattpad. *Jurnal Dieksis ID*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.54065/dieksis.1.1.2021.46>
- Kholimah, N., Martono, M., & Hairida, H. (2021). Kelayakan bahan ajar bergambar berbasis metode linguistik untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas satu sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(10), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i10.49798>

- Kusmayadi, B., & Vikaliana, R. (2021). Pendekatan Konsep Lean untuk Mengurangi Waste Transportasi dengan Optimasi Truk (Studi Kasus Di Perusahaan Distributor PT. XYZ). *Jurnal Manajemen Logistik*, 1(1), 20–28.
- Kusmayati, M. & Nuraeni, L. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mipa-2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Materi Carita Pondok Melalui Strategi Belajar Pq4R Di Sma Negeri 1 Cikijing. *JALADRI : Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 8(1), 14–20. <https://doi.org/10.3322/jaladri.v8i1.1691>
- Lase, Y., & Ndraha, A. B. (2023). Analisis Urgensi Pelatihan Dalam Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara (Asn) Di Pengadilan Negeri Gunungsitoli. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 10(3), 1804–1814. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v10i3.52456>
- Lestari, A., Fitrisia, A., & Ofianto. (2022). Metodologi Ilmu Pengetahuan Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Bentuk Implementasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 2556–2560.
- Nainggolan, L. P. S. I., Abdullah, M. A.-F., & Perkasa, D. H. (2023). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan Go Transit (Studi Kasus Stasiun Tanah Abang). *Jurnal Neraca Manajemen, Akuntansi Ekonomi*, 1(3), 1–16. <https://doi.org/10.59422/lmp.v1i02.140>
- Nisa, L. C., Priyanti, N. A., & Pekei, I. F. (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Inkuiiri pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan*, 1(2), 600-608. <https://doi.org/10.28926/jprp.v1i2.1708>
- Permatasari, D. S., & Retno, R. S. (2021, November). Pengembangan Media Worksheet Digital Berbasis Inquiry Penunjang Pembelajaran Daring Siswa. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1).
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Ropiah, O., & Ripai, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Pupujian Sunda di SMPN 2 Kramatmulya Kelas VII. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3), 125–130. <https://doi.org/10.24269/dpp.v8i3.2080>
- Ropiah, O., Rakhman, F., & Alam, F. S. N. S. N. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Sunda Dimensi Linguistik dan Nonlinguistik. Ranah: Jurnal Kajian Bahasa, 12(1), 124. <https://doi.org/10.26499/rnh.v12i1.5197>
- Salbiana, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Dengan Metode Parafrase Syair Lagu Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Kotabaru. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 93–101. <https://doi.org/10.33659/cip.v10i1.222>
- Saputra, O. J., Dewi, C., & Perdima, F. E. (2021). Analysis of Odd Mid-Semester Exam Questions (UTS) for Sports Learning at SMPIT Khairunnas, Bengkulu City. *Sinar Sport Journal*, 1(2), 78–90. <https://doi.org/10.53697/ssj.v1i2.320>

Shalsabila, R. N., & Ningsih, S. (2023). Pembinaan Pegawai Bagian Management Trainee di PT Jasa Marga Pusat Jakarta Timur. *PANDITA : Interdisciplinary Journal of Public Affairs*, 6(2), 77–87. <https://doi.org/10.61332/ijpa.v6i2.92>

Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5). . <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>