https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 26 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

The Influence of The Canva Application on the Ability to Write Fantasy Stories in Class VII Students of SMP Negeri 26 Medan School Year 2024/2025

Mifta Huljannah[1*]

Dr. Hj. Hasnidar, M.Pd.[2]

*1&2 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

*email: huljannah826@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 26 Medan. Penelitian ini pendekatan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode ekperimen. Desain penelitian Posstest-Only Control Desaign. Populasi penelitian adalah seluruh kelas VII yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah 248 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII-G ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang dan kelas VII-I sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling karena semua anggota populasi dipilih menjadi sampel penelitian. Hasil penelitian kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva rata-rata 53,56 termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva rata-rata 81,84 termasuk dalam kategori baik. Diketahui siswa yang memperoleh nilai 70-84 sebanyak 7 siswa atau 21,8% dalam kategori baik, siswa yang memperoleh nilai 55-69 sebanyak 8 orang siswa atau 25% dalam kategori cukup, siswa yang memperoleh nilai 40-54 sebanyak 13 orang siswa atau 40,62% dalam kategori kurang baik, yang memperoleh nilai 0-39 sebanyak 4 orang siswa atau 12,5% dalam kategori kurang. Dan siswa yang memperoleh nilai 85-100 sebanyak 11 siswa atau 31,25% dalam kategori sangat baik, siswa yang memperoleh nilai 70-84 sebanyak 16 atau 50% dalam kategori baik, siswa yang memperoleh nilai 55-69 sebanyak 5 orang atau 15,62% dalam kategori cukup. Berdasarkan uji t ini diketahui dari nilai t_hitung yang lebih besar dari t_tabel (10,38 > 1,66), maka penelitian yang dilakukan diterima dan terbukti kebenarannya. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan.

Kata Kunci:
Aplikasi Canva
Kemampuan Menulis
Cerita Fantasi

Keywords:
Canva App
Writing Skills
Fantasy Stories

PENDAHULUAN

Kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara tertulis yang dimaksudkan adalah kemampuan menulis cerita fantasi. Cerita fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh, alur karakter, dan lainnya yang kebenarannya diragukan, baik seluruh cerita maupun hanya sebagai cerita. Semakin tinggi daya imajinasi dan kreativitas pengarang maka akan semakin menarik cerita fantasi yang dihasilkan (Mauliyani Hilda, dkk). Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis secara kreatif dan inovatif.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Sirait L. M, dkk 2023) mengenai pentingnya penggunaan aplikasi canva digunakan oleh para peserta didik untuk mendesain suatu pembelajaran terutama dalam menulis teks cerita fantasi, media aplikasi yang tepat digunakan adalah media aplikasi canva yang dapat menarik perhatian para peserta didik dalam menulis belajar teks cerita fantasi yang akan menjelaskan rangkaian proses peristiwa atau fenomena sosial dari desain gambar, foto, yang berbeda secara visual, sehingga meningkatkan motivasi dalam menulis. Aplikasi canva dapat memberikan ide-ide dan motivasi dalam pembelajaran yang berbasis visual yang mempermudah dalam menuangkan ide-ide yang ingin disampaikan dalam hal menulis teks.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk meningkatkan perolehan ilmu pengetahuan dan meningkatkan efesiensi dalam lingkungan pendidikan disekolah (Maulia 2023: 84). Beberapa guru bahasa Indonesia di Lembaga pendidikan menghadapi kesulitan dan kebingungan saat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Mereka lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang bisa mereka gunakan, yang lebih efektif dan praktis. Dengan demikian, dimana dalam proses belajar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang canggih baik guru yang masih muda maupun guru yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil. Salah satu metode untuk menggabungkan teknologi ke dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan sumber daya teknologi sebagai media interaktif(Akhmadan 2017, dalam Purba 2022).

Media sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Pelangi dalam johan (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu Pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mendepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah Pendidikan, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran membantu siswa memperdalam ilmu pengetahuan, serta menulis mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya di sekolah.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar yaitu sejalan dengan pendapat Johan (2022) aplikasi canva merupakan perangkat lunak yang tepat untuk memfasilitasi proses belajar mengajar di bidang pendidikan. Canva merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai template dan fungsi untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, pengembangan keterampilan, kreativitas, dan hasil lain yang diharapkan baik guru maupun siswa. Aplikasi canva sangat menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan menghadirkan pengalaman belajar yang memikat dan menarik. Canva merupakan aplikasi yang berfokus pada desain visual dan juga dapat menggabungkan elemen audiovisual.

Aplikasi ini dipunlikasikan pada tahun 2012, aplikasi ini telah menjadi trend yang berlaku sejak 2018 hingga saat ini. Aplikasi ini sangat bermanfaat untuk membuat halaman sampul, poster, undangan dan karya visual serupa. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang memfasilitasi pengguna untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material secara online. Saat ini, canva tersedia untuk digunakan melalui aplikasi web resminya yang bisa diunduh dalam handphone kita.

Menulis merupakan gaya belajar khas yang berfokus pada proses dan hasil, hal ini dapat menunjukkan jika menulis tidak langsung dimiliki oleh seseorang dikarenakan memerlukan waktu untuk menghasilkannya (Johan 2022: 140). Kegiatan menulis mendorong siswa untuk menjadi inovatif, kreatif dan kolaboratif. Bukannya menyebabkan mereka bosan, jenuh, kesulitan, dan efek negatif lainnya. Sehingga siswa merasa sulit dan tidak tahu apa yang harus mereka tuliskan. Menurut Resmini, dkkk dalam Darojat, dkk (2023: 194) seorang guru memberikan pengajaran yang baik. Membangun suasana lingkungan belajar yang kondusif untuk kreativitas dan inovasi, serta

menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan ini peneliti ingin melatih daya imajinasi siswa di kelas VII SMP Negeri 26 Medan dengan mengarahkan mereka menulis cerita fantasi menggunakan aplikasi canva.

Kemampuan menulis merupakan kemampuan untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, menyampaikan suatu peristiwa dan lain-lain. Pembelajaran menulis pada siswa SMP memberikan banyak manfaat, seperti mengembangkan kreativitas, menanamkan keberanian dan percaya diri, menata dan menjernihkan, cara berpikir, kecerdasan dan kepekaan emosi, menuangkan ide atau gagasan pikiran pengalaman perasaan dan cara memandang kehidupan. Dengan banyak manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran menulis selayaknya kegiatan menulis ini ialah salah satu kegiatan yang disukai siswa. Tetapi, kenyatannya pembelajaran menulis menjadi kegiatan yang sulit bagi siswa, sehinggah mereka kurang berminat terhadap pembelajaran menulis (Suparman & Theresia Durang 2021: 281)

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas VII SMP Negeri 26 Medan, diantara masalah yang dihadapi siswa yaitu kemampuan menulis cerita fantasi siswa bisa dikatakan 65% mampu menulis cerita fantasi. Hal ini sering kali disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang bervariasi, karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran berlangsung. Kondisi seperti ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk menjadi kreatif dan aktif, sehingga siswa tidak dapat mencapai tujuan dalam kemampuan menulis.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian berjudul "Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Ajaran 2024/2025".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 26 Medan. Karena penelitian merupakan upaya untuk mencari bukti atau fakta, maka harus dilakukan sesuai dengan metode ilmiah yang relevan. Oleh karena itu, kerangka teori yang diterima diperlukan untuk penelitian. Para ahli tidak bisa hanya mengandalkan wawasan mereka sendiri.

Menurut Yusnita adeliana Purba & Amin Harahap (2022:1327) canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media soosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas.

Menurut Roviana H. Dai, dkk (2022:28) canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain canva meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan dilaptop melalui web browser dan handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi canva. Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula.

Menurut Enterpise (2021: 2) menegaskan bahwa canva ini merupakan situs website dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis brand building. Canva adalah perusahaan rintisan Australiayang memfasilitasi krasi desain yang menarik secara visual dengan upaya minimal yang membutuhkan banyak usaha dengan kata lain, canva merupakan jalan keluar terbaik bagi individu yang ingin membuat desain untuk keperluan media social, branding, printing, dan personal use tetapi kurang mahir dalam Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, maupum CorelDraw.

Canva adalah aplikasi web layanan desain grafis yang ditawarkan secara gratis. Salah satu hal persyaratan dalam penggunaan aplikasi canva adalah koneksi internet dan browser seperti Firefox, Chrome, atau Microsoft Edge. Jika tidak terbiasa dengan pengoperasian komputer, anda bisa memanfaatkan aplikasi canva yang ada di google Play atau App Store.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli di atas diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi canva adalah sebuah platform desain visual yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, mulai dari poster, presentasi, sampai media sosial, tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam.

Menurut Muhammad Marie, dkk (2020) cerita fantasi merupakan sebuah karya tulis yang dibangun menggunakan alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan semata. Pada cerita fantasi, hal yang bersifat tidak mungkin merupakan hal yang biasa dan bukan bukan hal yang aneh, bahkan sengaja dilebih-lebihkan, jika dilogikakan, tidak akan pernah terjadi didunia nyata. Cerita fantasi juga merupakan salah satu ragam sastra anak yang membahas persoalan-persoalan yang dipahami oleh anak. Tingkat intelektual peserta didik berkonsentrasi pada bagian isi cerita yang dapat diterima oleh logika peserta didik. Hal yang tidak mungkin dapat menjadi mungkin dan dapat diterima dalam penciptaan cerita fantasi. Cerita fantasi menjadi genre yang dapat dijadikan lahan untuk mengembangkan kreativitas bagi peserta didik dalam menciptakan karya sastranya sendiri.

Menurut Putri A. I (2023:596) mendefenisikan cerita fantasi sebagai karya fiksi yang mengembangkan tokoh, alur, karakter melalui imajinasi di kreativitas pengarang. Semakin tinggi jaya imajinasi dan kreativitas pengarang maka akan semakin menarik cerita fantasi yang dihasilkan. Sebuah cerita fantasi dilengkapi oleh strktur dan unsur kebahasaan yang ditulis sedemikian rupa oleh pengarang sehingga pembaca dengan mudah memahami dan melaah teks cerita fantasi tersebut.

Berdasarkan beberapa defenisi di atas, cerita fantasi didefenisikan sebagai cerita khayalan, imajinasi, keajaiban, keanehan, misteri dan menciptakan peristiwa yang tidak terjadi dalam kehidupan nyata. Selain itu, cerita fantasi memiliki potensi untuk meningkatkan dan mengembangkan tulisan siswa melalui penciptaan cerita yang kreatif.

Menurut Muhammad Marie, dkk (2020) tujuan dari cerita fantasi adalah untuk memberikan hiburan bagi pembaca maupun penontonnya. Dalam cerita fantasi anak biasanya disisipkan juga nasehat atau pesan moral dari pengarang. Tetapi tetap tidak meninggalkan tujuan utamanya yang menghibur.

Adapun kelebihan dan kekurangan yang ada pada aplikasi canva (Putri Abdahamidah, dkk 2022):

a. Mempunyai beragam desain grafis, animasi, template, serta lembaran-lembaran yang menarik.
b. Mampu menyesuaikan waktu dalam mendesain media pembelajaran yang efektif.
c. Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan memakai handphone ataupun laptop.
d. Aplikasi ini mudah untuk dicapai oleh pendidik dan peserta didik.
e. Menggunakan aplikasi canva tersebut, membuat seorang pendidik yang kreatif dan inovatif.

Adapun kekurangan aplikasi canva yakni sebagai berikut:

a. Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
b. Beberapa fitur baru bisa didapat dengan akun premium.
c. Desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh.
d. Belum ada fitur insert tabel untuk melancarkan slide presentasi.

Menurut Sukirman (2020: 72-73) Kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Masalah yang berkembang sehubungan dengan kegiatan menulis adalah pengetahuan dasar terhadap performasi

atau kemampuan menulis. Selain itu, aktivitas menulis merupakan bentuk perwujudan kemampuan berbahasa paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Jika dibandingkan dengan tiga kemampuan keterampilan bahasa lainnya, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai meskipun yang bersangkutan penutur asli dari bahasa tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan menulis yang menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur isi, harus terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut dan padu.
Jika dalam kegiatan berbicara orang harus menguasai lambang-lambang bunyi, kegiatan menulis menghendaki orang untuk menguasai lambang atau simbol-simbol visual dan aturan tata tulis, khususnya yang menyangkut masalah ejaan. Unsur situasi dan pra linguistik yang sangat efektif membantu komunikasi dalam berbicara, justru tidak dapat dimanfaatkan dalam menulis. Kelancaran komunikasi dalam suatu karangan sangat tergantung pada bahasa yang dilambang visualkan. Karangan adalah suatu bentuk sistem komunikasi lambang visual. Agar komunikasi lewat lambang tulis dapat seperti yang diharapkan penulis hendaklah menuangkan gagasannya ke dalam bahasa yang tepat, teratur, dan lengkap karena bahasa yang teratur merupakan wujud pikiran yang teratur pula.

Menurut Akhadiah dalam Yahya, dkk(2018: 351) kemampuan menulis adalah suatu kecakapan untuk menuangkan kalimat-kalimat dalam bentuk tulisan untuk mengekspresikan, menyampaikan, pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis merupakan dalam menuangkan ide, gagasan, dan informasi secaar tertulis dengan jelas, sistematis, dan efektif menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi.

Menurut muslimin, dkk (2019:66) mengemukakan bahwa tujuan menulis adalah dapat memberikan informasi kepada pembaca guna memperoleh pemahaman, pengetahuan dan informasi baru. Hal ini juga dapat membujuk melalui tulisan seorang penulis mengharapkan agar pembaca dapat menentukan sikap, apakah menyetujui atau mendukung yang dikemukakannya. Melalui membaca hasil tulisan wawasan pengetahuan seseorang akan terus diasah, yang pada akhirnya akan menetukan perilaku seseorang. Orang-orang yang berpendidikan akan cenderung lebih terbuka dsn penuh toleransi, lebih menghargai pendapat orang lain, dan tentu saja lebih rasional.

Menurut Sri Ulina Beru Ginting (2019:114) tujuan menulis secara singkat ialah untuk menjelaskan suatu karya imajinasi serta jati diri seorang penulis, dan dapat dipahami oleh para pembaca pada umumnya dengan bahasa yang lugas.

Menurut Vera Sardila, M.Pd manfaat-manfaat menulis banyak disampaikan para ahli. Berikut ini jabaran para ahli tentang manfaat menulis, yakni sebagai berikut:

1) Untuk menghilangkan stress. Dengan menulis kita bisa mencurahkan perasaan sehingga tekanan batin yang kita rasakan berkurang sedikit demi sedikit sejalan dengan tulisan. Tulisan yang kita buat bisa tentang apa yang kita rasakan ataupun menuliskan hal lain yang bisa mengalihkan kita dari rasa tertekan tersebut (stress). Dengan demikian, kesehatan fisik dan mental kita akan lebih terjaga.
2) Alat untuk menyimpan memori. Karena kapasitas ingatan kita terbatas, maka dengan menuliskannya, kita bisa menyimpan memori lebih lama. Sehinggah ketika kita membutuhkannya, kita akan mudah menemukannya kembali. Misalnya, menuliskan peristiwa-peristiwa berkesan di diari, menuliskan setiap pendapatan dan pengeluaran keuangan, menulis ilmu pengetahuan atau pelajaran, menuliskan ide/gagasanmenuliskan rencana-rencana, target-target dan komitmen.
3) Membantu memecahkan masalah. Ketika ingin memecahkan suatu permasalahan, maka kita bisa membuat daftar dengan menuliskan hal-hal apa saja

yang menyebabkan masalah itu terjadi dan hal-hal apa saja yang bisa membantu untuk memecahkan masalah tersebut. Cara seperti ini akan lebih memudahkan kita dalam melihat duduk permasalahan dengan tepat pula dalam jangka waktu yang relative lebih cepat.

4) Melatih berfikir tertib dan teratur. Ketika kita membuat tulisan khususnya tulisan ilmiah atau untuk dipublikasikan, maka kita dituntut untguk membuat tulisan yang sistematis sehingga pembaca bisa mengerti apa yang sebenarnya ingin kita sampaikan.

Menurut Dalman (2012:2) dalam jurnal Budi Sukmawati manfaat menulis yaitu: 1. Meningkatkan sesuatu, 2. Menginformasikan sesuatu, 3. Membujuk pembaca, 4. Mendidik pembaca, 5. Menghibur pembaca, 6. Memotivasi pembaca, 7. Mengekspresikan perasaan dan emosi.

Penelitian yang relevan dengan "pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 26 Medan":

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andini Hartati Pratiwi (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek". Hasil penelitian ini adalah bahwa aplikasi canva dapat digunakan untuk media pembelajaran menulis cerpen, dengan mengikuti langkah-langkah berikut: 1) mengunduh aplikasi canva dari play store, 2) setelah mengunduh aplikasi canva, login menggunakan facebook atau alamat email anda dan masukkan nomor telepon anda sebagaimana mestinya sesuai negara, 3) untuk melanjutkan, setelah terdaftar tekan tombol buat desain lalu pilih desain yang ingin dibuat, 4) pilih background lalu masukan gambar atau teks yang diinginkan, 5) langkah terakhir klik unduh atau bagikan desain yang sudah dibuat. Kesimpulan pada penelitian ini adalah aplikasi canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk menulis cerpen. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Andini Hartati Pratiwi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan apliakasi canva sebagai media pembelajaran dalam menulis. Adapun perbedannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Andini Hartati Pratiwi merupakan penelitian studi Pustaka (library research), sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan penelitian ini berfokus pada kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva serta tanpa menggunakan aplikasi canva.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maya Sari, dkk (2023), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan". Hasil uji prasyarat data pre-test dan post-test menyatakan sampel mempunyai dsitribusi normal dan homogen. Dari hasil pengujian hipotesis penelitian dilakukan uji "t" pada taraf signifikan α = 0,05 diperoleh Fhitung > Ftabel = (7.631781>1.66980). Dengan demikian disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media aplikasi canva. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Maya sari, dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maya sari, dkk ini meneliti pembelajaran menulis teks eksplanasi, sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan menulis cerita fantasi.
3. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Nur Saadah Elise (2024) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di SMP Nasional Sariputra Jambi". Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa aplikasi canva berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif. Nilai rata-rata tes kognitif siswa di kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi canva lebih tinggi

dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan aplikasi canva. Pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi canva, terlihat siswa lebih bersemangat dan antusias sehingga mampu menghidupkan suasana kelas yang biasanya membosankan. Hasil karya yang telah di kerjakan siswa menggunakan aplikasi canva dapat dijadikan portofolio digital yang mana karya tersebut dapat tersimpan lama dan tidak rusak jika dibandingkan dengan hasil karya siswa yang hanya menggunakan buku tulis ataupun kertas. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Johan, E. P. E., dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Johan, E. P. E., dkk ini meneliti hasil menulis iklan poster, sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan menulis cerita fantasi.

4. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Syakur, A. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva di SMA N 1 Krian Sidoarjo". Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar sangat diperlukan utuk menunjang pendidikan. Mata kuliah media kali ini mengusung teknologi dan media, salah satunya adalah pembelajaran bahasa indonesia. Bagaimana lingkungan belajar menyediakan sarana berupa informasi dan bagaimana mengasah kreativitas dan kompetensi siswa dalam belajar di sekoilah? Aplikasi canva dapat digunakan di dunia pendidikan. Canva adalah aplikasi online dengan beragam desain dan fitur yang membantu guru dan siswa mewujudkan pembelajaran, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya melalui teknologi. Merangsang perhatian dan minat belajar dengan menyajkikan materi pelajaran yang menarik. Manfaat dan dampak lain penggunaan canva sebagai media pembelajaran bahasa indonesia perlu dikaji lebih lanjut untuk mendukung kinerja dan keberhasilan penggunaan media pembelajaran bahasa. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Syakur, A dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Syakur, A ini meneliti hasil media pembelajaran bahasa indonesia menggunakan aplikasi canva, sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan menulis cerita fantasi.
5. Sedangkan, menurut Wahyu Nugroho (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Belajar Menulis Teks Prosedur". Berdasarkan hasil data, nilai Sig. nilai Saphiro-Wilk kelompok eksperimen adalah 0,188 lebih besar dari 0,05. Artinya sampel pada penelitian ini berdistribusi normal. Berdasarkan "Uji Sampel Mandiri", nilai Sig. (2-tailed) posttest sebesar 0,026<0,05. Maka sebagai aturan dasar dalam melakukan uji independent sample t-test dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran menulis teks prrosedur siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol. Persamaan penelitian yang dilakukan Wahyu Nugroho dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan canva sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nugroho, ini meneliti pembelajaran menulis teks prosedur, sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan menulis cerita fantasi.

METODE PENELITIAN

Kerangka konseptual ini merupakan hubungan antara teori yang berfungsi sebagai landasan bagi berbagai sudut pandang yang termasuk dalam kerangka teoritis. Dengan demikian, konsep yang berasal dari kerangka teoritis disebut sebagai kerangka konseptual, karena kerangka konseptual menjelaskan beberapa hal yang berasal dari kerangka teoritis. Canva adalah program desain berbasis web online yang menarik yang berisi template dan fitur-fitur yang beragam serta

menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. merupakan dalam menuangkan ide, gagasan, dan informasi secaar tertulis dengan jelas, sistematis, dan efektif menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi. Teks fantasi adalah karya imajinasi atau khayalan yang menceritakan sebuah rangkaian peristiwa dari satu cerita dihubungkan dengan peristiwa yang lain. Cerita fantasi ini ialah karya fiksi di mana perilaku tokoh tidak ada dalam kehidupan nyata yang merupakan imajinasi pengarang.

Pengujian aplikasi canva adalah dasar konteks variabel penelitian ini. Peneliti percaya bahwa keberhasilan yang akan dicapai peneliti dipengaruhi oleh kemampuan siswa untuk menulis cerita fantasi dengan menggunakan canva yang akan digunakan oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2022: 63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan kerangka konseptual maka ditetapkan hipotesis penelitian, hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Diduga terdapat pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi.

H_o: Diduga tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dalam bentuk desain penelitian "Posstest-Only Control Desaign". Dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Tabel 1. Langkah-Langkah Penelitian (Eksperimen dan Kontrol)

Kelas Kontrol (Tanpa Menggunakan Aplikasi Canva)	**Kelas Eksperimen (Menggunakan Aplikasi Canva)**
Kegiatan Awal **Guru** 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru mengkondisikan kelas, dan mengawali dengan membaca doa. 3. Guru mengabsen peserta didik. 4. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai pada kegiatan belajar mengajar. **Siswa** 1. Siswa merespon sapaan salam dari guru. 2. Siswa melakukan doa bersama-sama. 3. Siswa mendengarkan guru absensi kehadiran. 4. Siswa mendengarkan penjelasan kompetensi yang akan dipelajari.	**Kegiatan Awal** **Guru** 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru mengkondisikan kelas, dan mengawali dengan membaca doa. 3. Guru mengabsen peserta didik. 4. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai pada kegiatan belajar mengajar. **Siswa** 1. Siswa merespon sapaan salam dari guru. 2. Siswa melakukan doa bersama-sama. 3. Siswa mendengarkan guru absensi kehadiran. 4. Siswa mendengarkan penjelasan kompetensi ya akan dipelajari.
Kegiatan Inti **Guru** 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang cerita fantasi dengan menggunakan metode ceramah. 2. Guru menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi. 3. Guru mengajukan pertanyaan tentang materi menulis cerita fantasi. 4. Guru mengarahkan siswa untuk menulis cerita fantasi. 5. Guru mengadakan post-test.	**Kegiatan Inti** **Guru** 1. Guru menampilkan materi pembelajaran tentang cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva. 2. Guru menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi. 3. Guru mengajukan pertanyaan tentang materi menulis cerita fantasi. 4. Guru memerintahkan murid untuk mengeluarkan hp dan membuka aplikasi canva. 5. Guru mengarahkan siswa membuat cerita fantasi menggunakan aplikasi canva.

Siswa 1. Siswa mendengarkan guru pada saat menjelaskan materi cerita fantasi. 2. Siswa mendengarkan guru pada saat menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi. 3. Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan guru mengenai menulis cerita fantasi. 4. Siswa mengikuti arahan guru untuk menulis cerita fantasi. 5. Siswa mengerjakan postest.	6. Guru melakukan post-test. **Siswa** 1. Siswa melihat tampilan materi cerita fantasi yang ditampilkan guru di depan. 2. Siswa mendengarkan guru pada saat menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi. 3. Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan guru mengenai menulis cerita fantasi. 4. Siswa mengikuti perintah guru untuk mengeluarkan hp dan membuka aplikasi canva. 5. Siswa mengikuti arahan guru untuk menuliskan cerita fantasi menggunakan aplikasi canva. 6. Siswa mengerjakan postest.
Kegitan Akhir **Guru** 1. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil kerja siswa. 2. Guru mengajukan kesempatan kepada untuk siswa bertanya mengenai kendala yang mereka hadapi pada saat menulis cerita fantasi. 3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam. **Siswa** 1. Siswa mengumpulkan lembar kerja yang sudah dikerjakan. 2. Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan dari guru. Siswa membaca doa dan salam.	**Kegiatan Akhir** **Guru** 1. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil kerja siswa. 2. Guru mengajukan kesempatan kepada siswa bertanya mengenai kendala yang mereka hadapi pada saat menulis cerita fantasi. 3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam. **Siswa** 1. Siswa mengumpulkan lembark kerja yang sudah dikerjakan. 2. Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan dari guru. 3. Siswa membaca doa dan salam.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 26 Medan yang terletak di Blok P., Jl. Pulau Scanang No. 17, Belawan Bahagia, Medan Kota Belawan, Kota Medan, sumatera Utara 20414.

Menurut Sugiyono (2022: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain.

Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Maka, populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan.

Tabel 3. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	VII A	32
2	VII B	31
3	VII C	31
4	VII D	32
5	VII E	31
6	VII F	32
7	VII G	32
8	VII H	31
9	VII I	32
Jumlah		**284**

Sumber: (SMP Negeri 26 Medan)

Menurut Sugiyono (2022: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili). Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu Teknik sampling "probability sampling" dengan pilihan pengambilan sampel Random sampling yaitu dilakukan dengan cara mengambil secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Langkah-langkah cara pengambilan random sampling kelas sebagai berikut:

1. Persiapkan gulungan kertas sejumlah total kelas dalam populasi.
2. Tuliskan nama setiap kelas pada kertas, yaitu VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G, VII H dan VII I. Kemudian gulung kertas tersebut.
3. Letakkan setiap gulungan kertas ke dalam tempat yang telah disediakan.
4. Guncangkan tempat yang berisi gulungan kertas, lalu ambil dua gulungan kertas secara acak untuk digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Tetapkan kelas eksperimen sebagai gulungan kertas pertama yang dikeluarkan, dan kelas kontrol sebagai gulungan kertas kedua yang dikeluarkan.

Tabel 1
Desain Penelitian Posstest-Only Control Design

Kelompok	Kelas	Perlakuan (Treatment)	Posstest
Eksperimen	VII – G	X	O_2
Kontrol	VII – I	-	O_4

Menurut Sugiyono (2022: 38) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulanyya. Berdasarkan hal-hal diatas, maka penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel (X_1) dan (X_2). Selanjutnya, variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel (X_1) : Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva.
2. Variabel (X_2) : Kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva.

Menurut Sugiyono (2022: 102) intrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam sudah banyak tersedia dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Instrument yang digunakan adalah tes. Tes merupakan cara untuk mengukur kemampuan seseorang. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes esai.

Tabel 2. *Indikator Menulis Cerita Fantasi*

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor
1.	Tema (ide cerita)	a. Sangat tepat menentukan tema yang terdapat dalam cerita fantasi. b. Tepat menentukan tema yang terdapat dalam cerita fantasi. c. Kurang tepat menentukan tema yang terdapat dalam cerita fantasi. d. Tidak tepat menentukan tema yang terdapat dalam cerita fantasi.	4 3 2 1
2.	Tokoh yang unik	a. Sangat tepat menuliskan tokoh yang unik dalam cerita fantasi. b. Tepat menuliskan tokoh yang unik dalam cerita fantasi. c. Kurang tepat menuliskan tokoh yang unik dalam cerita fantasi. d. Tidak tepat menuliskan tokoh yang unik dalam cerita fantasi.	4 3 2 1
3.	Adanya keajaiban/keanehan/kemisteriusan	a. Sangat tepat menuliskan keajaiban, keanehan, dan kemisteruiusan yang dialami tokoh dalam cerita fantasi. b. Tepat menuliskan keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan yang dialami tokoh dalam cerita fantasi. c. Kurang tepat menuliskan keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan yang dialami tokoh dalam cerita fantasi. d.Tidak tepat menuliskan keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan yang dialami tokoh dalam cerita fantasi.	4 3 2 1
4.	Menggunakan Berbagai Latar	a. Sangat tepat menggunakan berbagai latar yang terdapat dalam cerita fantasi. b. Tepat menggunakan berbagai latar yang terdapat dalam cerita fantasi. c. Kurang tepat dalam menggunakan berbagai latar yang terdapat dalam cerita fantasi. d. Tidak dapat menggunakan berbagai latar yang terdapat dalam cerita fantasi.	4 3 2 1
5.	Bersifat Fiksi	a. Sangat tepat menuliskan cerita yang mengandung fiksi.	4 3

		b. Tepat menuliskan cerita yang mengandung fiksi. c. Kurang tepat menuliskan cerita yang mengandung fiksi. d. Tidak tepat menuliskan cerita yang mengandung fiksi.	2 1
6.	Bahasa	a. Sangat tepat menggunakan bahasa bervariasi dalam cerita fantasi. b. Tepat menggunakan bahasa bervariasi yang terdapat dalam cerita fantasi. c. Kurang tepat dalam menggunakan bahasa bervariasi yang terdapat dalam cerita fantasi. d. Tidak tepat menggunakan bahasa bervariasi yang terdapat dalam cerita fantasi.	4 3 2 1

(Sumber : SMP Negeri 26 Medan)

Tabel 3.6 Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Skor	Kategori
85-100	Sangat baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang Baik
0-39	Sangat Kurang

Menurut Sugiyono (2022: 147) dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan. Analisis data adalah proses mendapatkan data untuk menghasilkan kesimpulan dan jawaban atas hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, Teknik berikut digunakan untuk menganalisis data:

Mencatat skor variabel X_1 dan X_2

Mentabelasi skor kelas eksperimen X_1 dan kontrol X_2

Mencari mean variabel X_1 dan X_2, menurut Sudijono (2008: 81) dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

$\sum X$ = Jumlah semua skor

N = Jumlah sampel.

1. Mencari standart deviasi variabel X_1 dan X_2, menurut Sudijono (2008: 157) dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

Keterangan:

SD = Standart deviasi dari sampel yang diteliti

$\sum X^2$ = Jumlah skor (nilai) yang dikuadratkan

N = Banyaknya subjek diteliti.

2. Melakukan uji persyaratan analisis data

   1) Uji Hipotesis

   Untuk uji hipotesis yang digunakan adalah uji beda rata-rata dua kelompok sampel independent dengan t-test menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}}}$$

dengan $S^2 = \frac{(n_1-1){S_1}^2+(n_2-1){S_2}^2}{n_1+n_2-2}$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Nilai rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$ = Nilai rata-rata kelas kontrol

S_1 = Varians kelas eksperimen

S_2 = Varians kelas kontrol

n_1 = Total sampel kelas eksperimen

n_2 = Total sampel kelas kontrol

Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan α = 0,05 atau 5% dengan ketentuan: Jika t_{hitung}>t_{tabel} maka H_0 ditolak H_a diterima dengan pengertian ada pengaruh signifikan aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data penelitian diperoleh menggunakan tes untuk mengetahui pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025 dan menjadi sampel penelitian sebanyak 32 siswa setiap kelas eksperimen dan kontrol. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel yaitu kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva (X_1) disebut sebagai kelas eksperimen dan kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva (X_2) disebut sebagai kelas kontrol.

Pemeriksaan yang telah dilakukan terhadap data, seluruh data yang masuk memenuhi syarat untuk diolah dan dianalisis. Secara singkat dapat dinyatakan, hasil penelitian ini mengungkapkan informasi tentang skor total, skor tinggi, skor terendah, dan rentang standar deviasi.

Berikut data yang didapat dari masing-masing kelompok. Pemerolehan data dan perhitungan dari kedua variabel tersebut pada uraian sebagai berikut:

Pemerolehan data kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Nilai Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Aplikasi Canva

No	Nama	Aspek Penilaian						Skor Mentah	Skor Akhir (X2)
		1	2	3	4	5	6		
1	Akbar Al F. P.	2	2	1	1	2	2	10	41
2	Andrian M.S	4	1	4	3	3	2	17	70
3	Asy Syifa S.	4	4	2	2	3	3	18	75
4	Alviani Malik	2	2	1	2	2	2	11	45
5	Avika Putri	3	3	1	2	3	2	14	58
6	Azhar Mustafa	2	2	2	2	2	1	11	58
7	Indira S	3	3	3	3	3	3	18	75
8	Intan Syaharah	2	2	1	2	1	1	9	37
9	Jivanya K. S	3	2	1	2	3	2	13	54
10	Johannes	2	1	1	2	2	1	9	37
11	Jonatan A.S	3	2	2	3	3	3	16	66
12	Julio Dwi. P	3	1	1	2	2	2	11	45
13	Kesya A.R.G	2	2	1	2	2	1	10	41
14	Khairun Habib	2	2	2	3	2	1	12	50
15	Mhd. Rafi P. S	2	3	2	3	3	2	15	62
16	Mhd. Rafiki	3	2	1	1	1	1	9	37
17	Mhd. R. R	3	3	2	3	3	3	17	70
18	Mhd. Rohid	3	3	1	2	3	3	15	62
19	Mhd. R.I	3	3	2	3	2	3	16	66
20	Mhd. Yasin	2	3	2	1	2	1	11	45
21	Mhd. Yazid	3	3	2	3	3	3	17	70
22	Pebrina S.G. N	3	2	1	3	3	2	14	58
23	Riva S. M	3	3	2	3	3	2	16	66
24	Rizky Mutia N	3	2	1	2	3	2	13	54
25	Sabrina E. N	4	3	3	3	2	3	18	75
26	Stiven P. S	2	2	1	1	2	2	10	41
27	Supiani S.M.N	3	1	1	3	3	1	12	50
28	Syfha Al.S	3	2	1	1	2	2	11	45
29	Trifel W. N	2	2	1	1	2	1	9	37
30	Vemi V.S.	3	2	2	2	2	2	13	54
31	Yani A. Z.	3	3	3	3	3	2	17	70
32	Zahra Asilah	2	2	1	2	1	2	10	41
Jumlah		**87**	**73**	**52**	**71**	**76**	**63**	**422**	**1.714**
Rata-rata		**2,71**	**30,4**	**1,625**	**2,21**	**2,37**	**1,96**	**13,18**	**53,56**

Berdasarkan tabel diatas, diketahui rata-rata kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva atau untuk kelas kontrol adalah sebesar 53,56 dengan kategori cukup. Dari tabel di atas skor tertinggi siswa dengan tanpa aplikasi canva sebesar 75 dan skor terendah siswa adalah 37.

Untuk melihat kategori penilaian dalam bentuk presentase yang dihasilkan siswa, nilai dimasukkan ke tabel berikut:

Tabel 7. Presentase Nilai Akhir Kelas Kontrol

Nilai	Jumlah	Presentase	Kategori
85-100	-	-	Sangat Baik
70-84	7	21,8%	Baik
55-69	8	25%	Cukup
40-54	13	40,62%	Kurang
0-39	4	12,5%	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel di atas, presentase peringkat nilai pada kelas kontrol adalah 21,8% (7 orang) memperoleh kategori baik, 25% (8 orang) memperoleh kategori cukup, 40,62% (13 orang) memperoleh kategori kurang baik, dan 12,5% (4 orang) memperoleh kategori sangat kurang.

Menghitung Mean Kelas Kontrol

Setelah diketahui skor setiap siswa, maka skor tersebut dijumlahkan untuk mean. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

Mean Variabel X2 kelas kontrol

M = (∑X)/N

M = 1714/32

M = 53,56

Berdasarkan hasil perhitungan mean pada kelas kontrol, maka diperoleh nilai rata-rata siswa menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva adalah 55,36.

Menghitung Standar Deviasi Kelas Kontrol

Setelah mean diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari standart deviasi. Untuk mencari standart deviasi dibutuhkan tabel kerja sebagai berikut:

Tabel 8. Tabel Kerja Mencari Standart Deviasi (Kelas Kontrol)

No	Nama	Skor Mentah	Skor Akhir (X2)	X_2^2
1	Akbar Al Fariz Prayoga Manurung	10	41	1681
2	Andrian Marcelino Sitompul	17	70	4900
3	Asy Syifa Samira	18	75	5625
4	Alviani Malik	11	45	2025
5	Avika Putri	14	58	3364
6	Azhar Mustafa	11	58	3364
7	Indira Syakirah	18	75	5625
8	Intan Syaharah	9	37	1369
9	Jivanya Kristiani Saragih	13	54	2916
10	Johannes Zylowya Gultom	9	37	1369
11	Jonatan Azarya Simanjuntak	16	66	4356
12	Julio Dwi Putra	11	45	2025
13	Kesya Aulia Renatha Br Ginting	10	41	1681
14	Khairun Habib	12	50	2500
15	Muhammad Rafi Pratama Siregar	15	62	3844
16	Muhammad Rafiki	9	37	1369
17	Muhammad Reyhan Ramadhan	17	70	4900
18	Muhammad Rohid	15	62	3844
19	Muhammad Rokhis Irham	16	66	4356
20	Muhammad Yasin	11	45	2025
21	Muhammad Yazid	17	70	6889
22	Pebrina Sola Grata Napitupulu	14	58	3364
23	Riva Sabrina Marpaung	16	66	4356
24	Rizky Mutia Nazifa	13	54	2916
25	Sabrina Efendi Nasution	18	75	5625
26	Stiven Parhorasan Simanjuntak	10	41	1681
27	Supiani Siti Maryam Nst	12	50	2500
28	Syfha Al Syuhada	11	45	2025
29	Trifel Winata Nainggolan	9	37	1369
30	Vemi Vernando Sihombing	13	54	2916
31	Yani Anzelita Zahra	17	70	4900
32	Zahra Asilah	10	41	1681
Jumlah		**422**	**1714**	**103360**

Standart deviasi penulis menggunakan rumus yang dikemukakan sebagai berikut:

SD = √(∑X^2)/(N)

SD = √103360/32

SD = 3214965/32

SD = 10,04

Standart deviasi, penulis menggunakan rumus yang dikemukakan sebagai berikut:

$$SD = \frac{\sqrt{\sum X^2}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{217535}}{32}$$

$$SD = \frac{466.4065}{32}$$

SD = 14,57

Dari hasil di atas dapat diketahui standart deviasi dari kelas eksperimen adalah sebesar 14,57.

Setelah dilakukan perhitungan skor nilai setiap variabel, selanjutnya mencari pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi. Dalam hal ini penulis mengadakan perbandingan hasil kemampuan menulis cerita fantasi dengan aplikasi canva dan kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva.

Berdasarkan deskripsi data yang telah dikemukakan, berikut ini hipotesis akan diuji. Berdasrkan data yang diperoleh:

X_1 = 81,84

SD = 14,57 SD^2 = 212,2849 N = 32

X_2 = 53,56

SD = 10,04 SD^2 = 100,8016 N = 32

Untuk itu penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}}} \qquad \text{dengan } S^2 = \frac{(n_1-1){S_1}^2+(n_2-1){S_2}^2}{n_1+n_2-2}$$

Dengan $S^2 = \frac{(n_1-1){S_1}^2+(n_2-1){S_2}^2}{n_1+n_2-2}$

$$S^2 = \frac{(32-1)212{,}2849+(32-1)100{,}8016}{32+32-2}$$

$$S^2 = \frac{(31)212{,}2849+(31)100{,}8016}{62}$$

$$S^2 = \frac{6580{,}83+3124{,}84}{62}$$

$$S^2 = \frac{970{,}567}{62}$$

S^2 = 156,5430

$S^2 = \sqrt{156{,}5430}$

S = 12,51

Jadi Standar Deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 12,51. Kemudian nilai Standar Deviasi tersebut ditansformasikan kedalam rumus uji t sebagai berikut:

Maka,

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{81{,}84 - 53{,}56}{12{,}51\sqrt{\frac{1}{32}+\frac{1}{32}}}$$

$$t = \frac{18{,}28}{12{,}51\sqrt{\frac{1}{32}+\frac{1}{32}}}$$

$$t = \frac{18{,}28}{12{,}51\sqrt{0{,}062}}$$

$$t = \frac{18{,}28}{\sqrt{3{,}11}}$$

$$t = \frac{18{,}28}{1{,}76}$$

t = 10,38

jadi nilai t_{hitung} adalah 10,38

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh t_{hitung} = 10,38 selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikasi $\alpha = 0{,}05\%$, dengan dk = N_1+ N_2 - 2 = 62 didapat. Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh t_{tabel} = 1,66. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 10,38 > 1,66. Berdasarkan perhitungan diatas, maka H_a diterima dengan hipotesis yang berbunyi "Ada Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025". Dengan demikian hipotesis yang digunakan terbukti kebenarannya.

4.3 Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka didapat data penelitian yang diperlukan peneliti. Dengan diperoleh melalui tes dalam kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva dan kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva. Adapun beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil posstes dari kelompok kontrol tanpa menggunakan aplikasi canva memperoleh skor dengan jumlah 1714, nilai rata-rata 53,36 dalam kategori cukup. Diketahui siswa yang memperoleh nilai 70-84 sebanyak 7 siswa atau 21,8% dalam kategori baik, siswa yang memperoleh nilai 55-69

sebanyak 8 orang siswa atau 25% dalam kategori cukup, siswa yang memperoleh nilai 40-54 sebanyak 13 orang siswa atau 40,62% dalam kategori kurang baik, yang memperoleh nilai 0-39 sebanyak 4 orang siswa atau 12,5% dalam kategori kurang.

2. Hasil posstest dari kelompok eksperimen tanpa menggunakan aplikasi canva memperoleh skor dengan jumlah 2619, nilai rata-rata 81,84 dalam kategori cukup dan standar deviasi 14,57. Diketahui siswa yang memperoleh nilai 85-100 sebanyak 11 siswa atau 31,25% dalam kategori sangat baik, siswa yang memperoleh nilai 70-84 sebanyak 16 atau 50% dalam kategori baik, siswa yang memperoleh nilai 55-69 sebanyak 5 orang atau 15,62% dalam kategori cukup.
3. Ada pengaruh aplikasi canva dapat dilihat dari perolehan nilai pada kelas yang menggunakan aplikasi canva memperoleh jumlah skor 2619 dan kelas tanpa menggunakan aplikasi canva memperoleh jumlah skor 1714. Berdasarkan perhitungan uji "t" diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan α = 0,05% dengan dk = N_1+ N_2 -2 = 62. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 10,38 > 1,66. Maka H_a diterima dengan hipotesis yang berbunyi "Terdapat adanya Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025". Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil data yang diperoleh berdasarkan perhitungan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi".

Peneliti mengakui penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Ada beberapa kendala dan keterbatasan dalam melakukan penelitian, penganalisisan serta hasil penelitian. Keterbatasan peneliti disebabkan oleh beberapa faktor yang peneliti miliki, baik moral maupun materi, situasi belajar, maupun dari siswa itu sendiri. Akibat berbagai factor keterbatasan di atas, maka penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu, peneliti dengan senang menerima kritik dan saran yang bersifat membagun demi kesempurnaan penelitan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan uji pada BAB IV, maka ditetapkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil posstes dari kelompok kontrol tanpa menggunakan aplikasi canva memperoleh skor dengan jumlah 1714, nilai rata-rata 53,36 dalam kategori cukup. Diketahui siswa yang memperoleh nilai 70-84 sebanyak 7 siswa atau 21,8% dalam kategori baik, siswa yang memperoleh nilai 55-69 sebanyak 8 orang siswa atau 25% dalam kategori cukup, siswa yang memperoleh nilai 40-54 sebanyak 13 orang siswa atau 40,62% dalam kategori kurang baik, yang memperoleh nilai 0-39 sebanyak 4 orang siswa atau 12,5% dalam kategori kurang.
2. Hasil posstest dari kelompok eksperimen tanpa menggunakan aplikasi canva memperoleh skor dengan jumlah 2619, nilai rata-rata 81,84 dalam kategori cukup dan standar deviasi 14,57. Diketahui siswa yang memperoleh nilai 85-100 sebanyak 11 siswa atau 31,25% dalam kategori sangat baik, siswa yang memperoleh nilai 70-84 sebanyak 16 atau 50% dalam kategori baik, siswa yang memperoleh nilai 55-69 sebanyak 5 orang atau 15,62% dalam kategori cukup.
3. Ada pengaruh aplikasi canva dapat dilihat dari perolehan nilai pada kelas yang menggunakan aplikasi canva memperoleh jumlah skor 2619 dan kelas tanpa menggunakan aplikasi canva memperoleh jumlah skor 1714. Berdasarkan perhitungan uji "t"

diperoleh nilai t_hitung > t_tabel pada taraf signifikan α = 0,05% dengan dk = N_1+ N_2 -2 = 62. Dengan demikian dapat diketahui bahwa t_hitung > t_tabel yaitu 10,38 > 1,66. Maka H_a diterima dengan hipotesis yang berbunyi "Terdapat adanya Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025".

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai perbaikan dimasa yang akan datang:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva dapat direkomendasikan dalam proses belajar mengajar di sekolah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Kepada Pihak Sekolah SMP Negeri 26 Medan, agar mengupayakan sarana dan prasarana yang mencukupi dalam proses belajar mengajar agar menunjang keberhasilan pembelajaran.
3. Kepada guru bahasa Indonesia diharapkan agar dapat meningkatkan minat siswa terhadap setiap pembelajaran dengan melihat strategi atau media pembelajaran yang cocok untuk diaplikasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran.
4. Kepada siswa SMP Negeri 26 Medan, disarankan selalu aktif dan semangat yang kuat agar lebih meningkatkan motivasi dan minat belajar terkhusus pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam kemampuan menulis cerita fantasi.
5. Bagi penelitian selanjutnya, semoga skripsi ini dapat membantu peeneliti berikutnya dalam menambah referensi dan berpengaruh tidak jika aplikasi canva ini dapat mempengaruhi dalam peneliti berikutnya.

REFERENSI

Dai, R. H., Abdilah, T., Yusuf, R., Takdir, R., Ahaliki, B., Buhang, I., & Tolingguhu, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru SDN 2 Limboto. Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains dan Teknologi, 1(2), 27-30.

Darojat, S. R. A., San Fauziya, D., & Sahmini, M. (2023). Hasil Belajar Siswa dalam Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Canva. Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 6(2), 193-200.

Enterprise, Jubile. (2021: 2). Desain Grafis Canva untuk Pemula. Jakarta: Kompas Gramedia

Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di SMP Nasional Sariputra Jambi. Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11(2), 137-149.

Kemendikbud. 2017. Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII. Jakarta: Kemendikbud.

Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran IPS Kelas 4 SD 23 Rambutan. Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar, 9(1), 29-42.

Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi (Vol. 1, No. 1, pp. 83-87).

Muhammad Marie, dkk. (2020). Teks Cerita Fantasi. Kota terbit. Guepedia.

Muslimin, M., Gafar, A., & Tara, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Model Mind Mapping Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 24 Tanjung Jabung Timur Tahun Ajaran 2018/2019. Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 3(1), 65-75.

Nugroho, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Belajar Menulis BElajar Teks Prosedur. Jurnal Citra Pendidikan, 3(4), 1238-1242.

Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 1325-1334.

Putri, A. I., & Tamsin, A. C. (2023). Struktur dan Unsur Kebahasaan Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Tanjuang Baru. TSAQOFAH, 3(4), 594-602.

Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA. In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 5, No. 01).

Sardila, V. (2015). Strategi pengembangan linguistic terapan melalui kemampuan menulis biografi dan autobiografi: sebuah upaya membangun keterampilan menulis kreatif mahasiswa. An-Nida', 40(2), 110-117.

Sirait, M. L., Sitprus, P.J., & Saragih, E. L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VII SMP HKBP Sidorame Medan. Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(1), 137-140.

Sudijono, A. (2008). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suparman, S. (2021). Kemampuan Menulis Cerpen melalui Penerapan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra, 7(1), 280-294.

Syakur, A. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva Di Sma N 1 Krian Sidoarjo. Pancasona: Pengabdian Dalam Cakupan Ilmu Sosial Dan Humaniora, 2(1), 143-150.

Ulina, S., & Ginting, B. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media "Elegi Esok Pagi" Karya Ebid G. Ade Siswa Kelas XI SMA Swasta Nasional Namotrasi Tahun Pelajaran, 2019(16), 2.

Yahya, Y., Yulistio, D., & Arifin, M. (2018). Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bengkulu. Jurnall Ilmiah KORPUS, 2(3), 350-355.