

**PENERAPAN MEDIA *CANVA* BERBENTUK BUKU CERITA
DIGITAL DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN
SISWA KELAS XI SMK NU SUGIO**

SKRIPSI



**Ninis Putri Dwi Listianti
NIM: 21032093**

**UNIVERSITAS ISLAM DARUL 'ULUM LAMONGAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

2025

**PENERAPAN MEDIA *CANVA* BERBENTUK BUKU CERITA
DIGITAL DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN
SISWA KELAS XI SMK NU SUGIO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

Ninis Putri Dwi Listianti
NIM: 21032093

**UNIVERSITAS ISLAM DARUL 'ULUM LAMONGAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

2025

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital
dengan Model *Project Based Learning* pada
Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK
NU Sugio
Nama Mahasiswa : Ninis Putri Dwi Listianti
NIM : 21032093

Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diujikan

Lamongan, 4 Agustus 2025

Dosen Pembimbing I



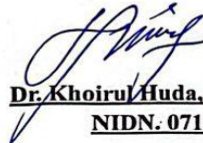
Laila Tri Lestari, M. Pd.
NIDN 0722018803

Dosen Pembimbing II



Hendrik Furqon, M. Pd.
NIDN 0716129001

Mengetahui
Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khoirul Huda, S.Pd., M. Hum.
NIDN: 0710107702

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital
Dengan Model Project Based Learning pada
Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK NU
Sugio
Nama Mahasiswa : Ninis Putri Dwi Listianti
NIM : 21032093

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal, 20 Agustus 2025
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

TIM PENGUJI SKRIPSI

Dr. Khoirul Huda, S.Pd., M.Hum.

NIDN 0710107702

Ketua



.....

Daniar Sofeny, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0713118801

Sekretaris



.....

Bisarul Ihsan, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0710129301

Penguji I



.....

Hendrik Furqon, M.Pd.

NIDN 0716129001

Penguji II

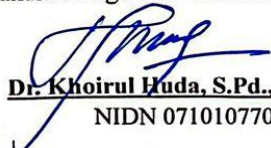


.....

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khoirul Huda, S.Pd., M.Hum.
NIDN 0710107702

SURAT PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ninis Putri Dwi Listianti
NIM : 21032093
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat : Dusun Kedungkampil Desa Sukosongo Kecamatan
Kembangbahu Kabupaten Lamongan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK NU Sugio adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan (plagiat)

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila di kemudian hari terbukti/dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menanggung segala akibatnya.

Lamongan, 13 Agustus 2025
Yang menyatakan,

Ninis Putri Dwi Listianti
NIM 21032093



PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Bapak, Ibu, dan Saudariku

Untuk kedua orang tuaku dengan penuh rasa syukur dan hormat karya ini kupersembahkan kepada Bapak Ridwan dan Ibu Hidayati tercinta, yang telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tanpa batas sepanjang perjalanan hidupku. Terimakasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan dukungan yang tiada henti hingga akhirnya aku dapat menuntaskan skripsi ini dan meraih gelar sarjana yang selama ini diperjuangkan. Dan untuk Saudariku tercinta Dian Nur Rahma Fita S.Kom., terimakasih atas segala dukungan, nasihat, dan kasih sayang tanpa batas yang telah menjadi kakak sekaligus sahabat.

Diriku Sendiri

Untuk Diriku sendiri, Terimakasih telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah meskipun sering merasa lelah dan ragu, terimakasih telah terus melangkah, belajar, dan tumbuh melalui setiap tantangan yang penuh perjuangan. Skripsi ini ditulis bukan sekadar hasil akademik, tapi bukti bahwa penulis mampu melewati apa yang dulu terasa mustahil. Pencapaian ini menjadi awal dari wujud nyata mimpi-mimpi yang selama ini diperjuangkan.

MOTTO

”Jadilah orang yang berani memulai dan jangan pernah takut untuk gagal, karena kegagalan bukanlah akhir dari perjalanan, melainkan bagian penting dari proses menuju kesuksesan”

-Ninis putri-

”Hari ini lebih baik dari kemarin, besok lebih baik dari hari ini”

-Ninis Putri-

”kegagalan adalah pengalaman, dan pengalaman itu adalah guru terbaik”

-Prilly Latuconsina-

ABSTRAK

Listianti, Ninis Putri Dwi. 2025. Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK NU Sugio. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan. Pembimbing: (1) Laila Tri Lestari, M.Pd., (2) Hendrik Furqon, M.Pd.

Kata Kunci : Media Canva, Buku Cerita Digital, *Project Based Learning*, Cerpen

Minat siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen di SMK NU Sugio masih tergolong rendah. Kondisi ini terjadi karena metode pembelajaran yang diterapkan masih konvensional, hanya berfokus pada buku paket dan bahan ajar cetak, serta kurangnya pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Keadaan tersebut mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan menyebabkan pencapaian belajar yang kurang memuaskan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji penerapan media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen, fokus kajian yaitu: (1) aktivitas guru, (2) aktivitas siswa, (3) ketuntasan hasil belajar, dan (4) respons siswa. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI-DKV SMK NU Sugio sebagai subjek.

Jenis penelitian ini adalah metode *mix method* atau penelitian kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, wawancara, observasi, tes, dan angket atau kuisisioner. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif, seperti kondisi lingkungan, kegiatan guru dan siswa, dokumentasi foto, serta lain-lain. Metode observasi diterapkan untuk mengumpulkan data kualitatif maupun kuantitatif dengan tujuan mendapatkan informasi dari aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Metode tes digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian ketuntasan belajar siswa secara klasikal. dan metode kuesioner atau angket digunakan untuk menilai tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media aplikasi Canva dalam bentuk buku cerita digital pada materi menulis cerpen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media canva berbentuk buku cerita digital dengan model *project based learning* sangat baik atau efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen, hasil tersebut dilihat dari: (1) hasil observasi aktivitas guru yang mencapai persentase 94,7% dengan kategori sangat baik, (2) aktivitas siswa yang memperoleh persentase 90,2% juga dikategorikan sangat baik, (3) ketuntasan belajar siswa dimana 23 siswa dinyatakan tuntas dan 2 siswa belum tuntas, dengan persentase ketuntasan mencapai 92% yang masuk kategori sangat baik dan efektif diterapkan di kelas XI-DKV SMK NU Sugio, serta (4) respons siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 95,04%, menandakan penerapan ini **efektif** diterapkan dikelas XI-DKV SMK NU Sugio.

ABSTRACT

Listianti, Ninis Putri Dwi. 2025. *Implementation of Canva Media in the Form of Digital Story Books with Project Based Learning Model in Short Story Writing Learning for Grade XI Students of SMK NU Sugio*. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Darul 'Ulum Islamic University, Lamongan.

Advisor (1) Laila Tri Lestari, M.Pd., (2) Hendrik Furqon, M.Pd.

Keywords: *Canva Media, Digital Storybooks, Project Based Learning, Short Stories*

Student interest in short story writing at SMK NU Sugio is still relatively low. This is due to the conventional learning methods, focusing solely on textbooks and printed teaching materials, and the limited use of digital technology as a learning medium. This situation results in a lack of student engagement during the learning process and leads to less than satisfactory learning outcomes. This study aims to examine the application of Canva media in the form of a digital storybook using the Project-Based Learning model in short story writing. The focus of the study is: (1) teacher activities, (2) student activities, (3) learning outcomes completion, and (4) student responses. This study involved grade XI-DKV students at SMK NU Sugio as subjects.

This study uses a mixed method, or descriptive qualitative and quantitative research. Data collection techniques include documentation, interviews, observation, tests, and questionnaires. The documentation method is used to collect qualitative data, such as environmental conditions, teacher and student activities, photographic documentation, and others. The observation method is applied to collect both qualitative and quantitative data with the aim of obtaining information from teacher and student activities during the learning process. The test method is used to measure the level of student learning mastery achievement classically. and the questionnaire method is used to assess student responses to the use of the Canva application media in the form of a digital storybook on short story writing material.

The results of the study indicate that the application of Canva media in the form of a digital storybook with a project-based learning model is very good or effective in learning to write short stories, these results can be seen from: (1) the results of observations of teacher activities that reached a percentage of 94.7% with a very good category, (2) student activities that obtained a percentage of 90.2% were also categorized as very good, (3) student learning mastery where 23 students were declared complete and 2 students had not completed, with a percentage of completeness reaching 92% which is categorized as very good and effective in class XI-DKV SMK NU Sugio, and (4) student responses included in the very good category with a percentage of 95.04%, indicating that this application is effectively implemented in class XI-DKV SMK NU Sugio.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah beserta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI-DKV SMK NU Sugio"

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S-1) program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan (UNISDA) Lamongan. Untuk itu dengan sepuh hati, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Muhammad Hafidh Nashrullah, S.E., M.M. Selaku Rektor Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan
2. Dr. Khoirul Huda, S.Pd., M. Hum. Selaku Dekan FKIP Unisda Lamongan
3. Laila Tri Lestari, M.Pd. Selaku Ketua jurusan PBSI sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan dalam menyelesaikan penelitian ini
4. Hendrik Furqon M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang juga selalu memberikan arahan dalam menyelesaikan penelitian ini
5. Seluruh dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dengan ikhlas selama kurang lebih 4 tahun mentransferkan pengetahuannya
6. Para staf / pegawai FKIP yang telah melayani keperluan mahasiswa dalam bidang akademin selama kurang lebih 4 tahun

7. Kepada orang tuaku tercinta, Bapak Ridwan dan Ibu Hidayati yang telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tanpa batas sepanjang perjalanan hidupku. Terimakasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan dukungan yang tiada henti hingga akhirnya penulis dapat menuntaskan skripsi ini dan meraih gelar sarjana yang selama ini diperjuangkan.
8. Kepada saudara kandung saya Dian Nur Rahma Fita S,Kom., dan kakak ipar saya Arif Hendik Kurniawan S.Pd. Yang selalu hadir memberi semangat, nasihat, dan doa dalam setiap langkah perjuangan akademik penulis hingga skripsi ini terselesaikan.
9. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Adit Dwi Kurniawan. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, yang hadir dengan kesabaran, perhatian, dan waktu yang tak ternilai. Terimakasih telah bersedia menjadi pendengar setia, tempat berbagi lelah, dan penyemangat disaat diri ini merasa menyerah. Tetaplah kebersamai dalam segala proses menuju mimpi-mimpi berikutnya.
10. Sahabat Delcaps, sahabat-sahabat yang luar biasa. Terima kasih telah kebersamai setiap langkah, dari awal perkuliahan hingga titik ini, dengan penuh semangat, canda tawa, dan kebersamaan yang tak tergantikan. Kalian bukan hanya teman belajar, tetapi juga tempat berbagi cerita, saling menguatkan di masa sulit, dan merayakan pencapaian bersama-sama.
11. Teman seangkatan PBSI, Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, tawa, dan semangat yang selalu hadir selama masa perkuliahan. Setiap momen baik dalam ruang kelas, tugas kelompok, hingga kegiatan di luar kampus telah

menjadi kenangan berharga yang turut membentuk proses belajar dan tumbuh bersama.

Semoga segala jerih payah yang telah diberikan kepada penulis dicatat sebagai amal baik, yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari, bahwa penyajian dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca semua pada umumnya, serta dapat menjadi sumbangsih dalam dunia pendidikan khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Lamongan,2025
Penulis,

Ninis Putri Dwi Listianti
NIM 21032093

DAFTAR ISI

Sampul Luar	i
Sampul Dalam	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Manfaat Penelitian.....	16
1.5 Definisi Operasional.....	17
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	20
2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	20
2.2 Deskripsi konseptual dan Subfokus Penelitian	29
2.2.1 Model Pembelajaran Project Based Learning.....	29
1) Pengertian Model Project Based Learning.....	29
2) Karakteristik Model Project Based Learning.....	31
3) Langkah-Langkah Model Project Based Learning	31
4) Kelebihan dan Kekurangan Model Project Based Learning	34
2.2.2 Media Aplikasi Canva.....	35
1) Pengertian Aplikasi Canva	35
2) Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva.....	36
3) Fitur dan Jenis Desain dalam Aplikasi Canva.....	39
4) Kelebihan dan Kekurangan Canva.....	44
5) Langkah-Langkah Membuat Buku Cerita Digital Menggunakan Canva.....	46
6) Manfaat Media Canva dalam Pembelajaran Cerpen.....	48
2.2.3 Pembelajaran Menulis Cerpen	49
1) Hakikat Cerpen	49
2) Perbedaan Cerpen dengan Naratif Lain	59
3) Keterampilan Menulis Cerpen	62

2.2.4 Penerapan Media Canava Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen	64
2.2.5 Hasil Evaluasi Penerapan Media Canava Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen	66
2.2.6 Respons Siswa Terhadap Penerapan Media Canava Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen	68
BAB III : METODE PENELITIAN	70
3.1 Jenis Penelitian	70
3.2 Data dan Sumber Data	71
3.2.1 Data Penelitian.....	71
3.2.3 Sumber Data Penelitian	72
3.3 Pengumpulan Data Penelitian.....	73
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data	73
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	76
3.5 Prosedur Pengumpulan Data	83
3.6 Teknik Analisis Data.....	84
3.6.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	85
3.6.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif	85
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	90
4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan	90
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen	90
4.1.2 Deskripsi dan Analisis Data Evaluasi Belajar Siswa pada Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen	107
4.1.3 Deskripsi dan Analisis data Respons Siswa pada Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen	124
BAB V : KESIMPULAN.....	129
5.1 Kesimpulan.....	129
5.2 Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	136
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	163

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	77
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	79
Tabel 3.3 Lembar Soal Tes	80
Tabel 3.4 Lembar Angket Respons Siswa.....	82
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru	86
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Siswa.....	87
Tabel 3.7 Kategori Hasil Evaluasi Menulis Cerpen	88
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Respons Siswa	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Langkah-Langkah Model Project Based Learning	32
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Guru Menjelaskan dan Berdiskusi Materi Menulis Cerpen	92
Gambar 4.2 Guru dan Siswa Berdiskusi Terkait Proyek Membuat Buku Cerita Digital dari Aplikasi Canva	93
Gambar 4.3 Siswa Menyusun dan Menganalisis Cerpen.....	94
Gambar 4.4 Siswa Mengkreasikan Cerpen dalam Bentuk Buku Cerita Digital pada aplikasi canva	95
Gambar 4.5 Guru Memonitor Aktivitas Siswa dengan Memberikan Bantuan.....	95
Gambar 4.6 Siswa Mempresentasikan Hasil Proyek	96
Gambar 4.7 Contoh cerpen Berbentuk Buku Cerita Digital yang Dibuat Oleh Siswa.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	136
Lampiran 2 : Berita Acara Bimbingan	137
Lampiran 3 : Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas XI	138
Lampiran 4 : Lembar Observasi Aktivitas Guru	145
Lampiran 5 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	148
Lampiran 6 : Lembar Soal tes	152
Lampiran 7 : Lembar Respons Siswa	156
Lampiran 8 : Hasil Produk Cerpen Siswa.....	160
Lampiran 9 : Dokumentasi	161

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam membangun karakter, keterampilan, serta meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat. Pendidikan melibatkan berbagai elemen yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran dan perkembangan peserta didik. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan sebagai seorang pendidik yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik merencanakan proses pembelajaran secara terstruktur dan beracuan pada aturan serta rencana tentang pendidikan yang disajikan dalam bentuk kurikulum. Menurut Wati, (2021:69) Pendidikan memegang peranan utama dalam membentuk kepribadian individu, yang mencakup nilai moral, spiritual, dan sosial, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan pendapat Rahman, et al., (2022:2) juga menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan kegiatan belajar mengajar yang mendorong siswa agar aktif mengembangkan potensi diri. Dengan demikian, siswa diharapkan memiliki keteguhan dalam menjalankan ajaran agama, mampu mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta menguasai keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membangun lingkungan serta proses pembelajaran

yang mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensinya, sehingga memiliki keteguhan dalam mengamalkan ajaran agama, mampu mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta menguasai keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya maupun masyarakat. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan untuk menguasai ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kepribadian seseorang secara keseluruhan seperti moral, keagamaan, dan sosial. Sehingga pendidikan harus dirancang dengan terarah dan sistematis agar dapat membentuk lingkungan belajar yang mendorong siswa berkembang menjadi pribadi yang baik, cerdas, dan berguna bagi masyarakat.

Sebagai bagian utama dari pendidikan adalah pembelajaran, Proses pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam mendukung pengembangan kemampuan peserta didik, yang mencakup ranah berpikir, sikap/perasaan, dan keterampilan fisik. Salah satu pembelajaran yang diajarkan di jenjang SMA/SMK adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Ali, (2020:41) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengajarkan siswa kemampuan berbahasa yang sesuai kaidah, baik secara lisan maupun tulisan sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran bahasa. Terdapat empat komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi kemampuan dalam menyimak, membaca, berbicara, serta menulis. Keempat aspek tersebut mempunyai keterkaitan satu dengan lainnya dalam membangun kemampuan berbahasa yang utuh. Sebelum mencapai keterampilan menulis, peserta didik

perlu melalui kegiatan keterampilan menyimak dan membaca terlebih dahulu, kegiatan ini diharapkan mampu menghasilkan informasi yang bermanfaat sebagai acuan dan sumber inspirasi dalam menghasilkan tulisan yang berkualitas. Sementara itu, Keterampilan berbicara dan menulis memiliki kesamaan, yaitu keduanya merupakan keterampilan bahasa yang memerlukan aktivitas langsung. Melalui keterampilan berbicara siswa dapat menyampaikan pesan dan informasi, Pesan tersebut dapat juga dikomunikasikan dalam bentuk karya tulis. Oleh karena itu, penguasaan keempat keterampilan berbahasa tersebut memudahkan peserta didik menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan.

Menulis adalah salah satu keterampilan mendasar yang berperan penting dalam mendukung berbagai aspek literasi lainnya. Ditinjau dari aktivitas penggunaannya, keterampilan menulis termasuk ke dalam kemampuan produktif dalam keterampilan berbahasa (Sumarno et al., 2022:164). Melalui menulis, seseorang mampu mengungkapkan ide, pemikiran, serta perasaannya dalam bentuk tulisan. Selain menjadi sarana ekspresi, keterampilan ini juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi, menjalin komunikasi yang efektif, dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Menurut Hikmah, (2021:62) Menyatakan proses menulis adalah bentuk kreativitas yang digunakan individu untuk menuliskan berbagai ide, pemikiran, perasaan, dan pengetahuannya. Sama halnya yang dikemukakan Wiratama, et al., (2022) bahwa keterampilan menulis adalah kegiatan aktif dan kreatif untuk mengungkapkan ide dalam bentuk tulisan,

sehingga tercipta suatu komunikasi antara penulis dengan pembacannya. Sedangkan menurut Nugroho (dalam Suprayogi et al., 2021:284) selain sebagai aktivitas motorik, menulis juga merupakan proses mental, sebab melalui kegiatan ini seseorang mampu mengungkapkan perasaan, serta menulis adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif sebab menghasilkan karya tulis yang mengandung pemikiran kreatif dan kritis. Dengan demikian keterampilan menulis merupakan kegiatan kreatif yang digunakan untuk menuangkan ide, emosi, serta pengetahuan ke dalam tulisan, serta menjadi keterampilan bahasa yang produktif karena dapat menghasilkan karya tulis bernilai kritis dan kreatif. Dalam konteks pembelajaran, keterampilan menulis dibutuhkan untuk menyusun berbagai bentuk karya tulis seperti karya sastra puisi, cerpen, cerita rakyat, novel, dan naskah drama.

Cerpen bagian dari salah satu karya sastra yang terdapat pada pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Noviyanti et al., (2022:250) Cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa fiksi yang didalamnya berisi tentang cerita kehidupan seorang tokoh dengan segala konflik dan penyelesaiannya, cerita disampaikan secara ringkas dan jelas. Sebuah cerpen terdiri dari unsur-unsur pembentuk cerita yang dibagi menjadi dua kategori, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik aspek dalam cerita seperti tema, tokoh, latar, alur, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Sementara itu, unsur ekstrinsik mencakup berbagai faktor dari luar yang memengaruhi penulis dalam menciptakan cerita, seperti kondisi sosial, politik, budaya, ideologi, ekonomi, agama, dan sebagainya (Rosana et al., 2021:152). Dengan

demikian pada pembelajaran materi cerpen siswa dilatih untuk menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik, serta mengekspresikan ide dan imajinasi dengan menulis cerpen secara kreatif. Melalui pelatihan keterampilan menulis cerpen, diharapkan siswa tidak hanya mampu menghasilkan karya tulis yang baik, tetapi juga memiliki apresiasi yang lebih tinggi terhadap karya sastra.

Kurikulum merdeka telah diterapkan pada sekolah yang akan dilakukan penelitian tepatnya di kelas fase F atau XI, pada kurikulum merdeka peserta didik dituntut untuk menjadi pembelajar yang aktif, mandiri, dan reflektif. Kurikulum ini mengutamakan pengembangan kompetensi dan karakter melalui pembelajaran yang variatif, kontekstual, dan berfokus pada peserta didik. Dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen pada jenjang menengah atas terdapat dalam kelas fase F atau XI. Keputusan kemendikbud dalam kurikulum merdeka, yakni pada Capaian Pembelajaran (CP) khususnya di mengungkapkan ide, pemikiran, pandangan, serta pengetahuan metakognitif dalam bentuk tulisan yang terstruktur secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik j mampu menghasilkan berbagai jenis karya sastra dan mempublikasikan tulisan mereka baik melalui media cetak maupun digital. Dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada elemen menulis peserta didik dapat mengkreasikan teks dalam bentuk lain, seperti infografis, video, komik dengan menganalisis kesalahan pada teks yang dibaca, serta peserta didik dapat menyajikan gagasan dan pikiran dari karya sastra yang ditulis dengan menerbitkan tulisan hasil karyanya pada media cetak maupun digital.

Berdasarkan capaian serta tujuan pembelajaran pada materi menulis cerpen, proses pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengkreasikan ide, imajinasi, serta pengalaman secara kreatif dalam bentuk cerita pendek. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran seperti metode yang diterapkan, kualitas pengajar, lingkungan belajar, serta fasilitas pendukung yang tersedia. Namun, dalam pelaksanaannya sering kali terdapat sejumlah hambatan pada pembelajaran menulis cerpen yang dihadapi guru maupun peserta didik.

Hambatan pada proses pembelajaran merupakan sebuah tantangan yang dapat mengganggu kelancaran kegiatan belajar mengajar disekolah, baik dari segi internal maupun eksternal. hambatan dalam proses pembelajaran tentu akan muncul, namun hal tersebut tidak seharusnya dianggap sebagai sesuatu yang tidak dapat diselesaikan. Dalam kondisi apapun, Proses pembelajaran tetap menjadi unsur penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, berbagai permasalahan yang muncul selama proses kegiatan pembelajaran harus dijadikan bahan evaluasi bagi guru dan pihak sekolah, hal ini penting agar dapat dirumuskan strategi-strategi baru demi menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan nyaman bagi siswanya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 23 April 2025 bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI-DKV SMK NU Sugio dengan jumlah 25 siswa, terdiri atas 22 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki. Hasil wawancara kepada guru diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran bahasa indonesia masih terdapat

beberapa kendala yang dihadapi baik dari sisi guru maupun siswa. Guru dalam mengajarkan keterampilan menulis cerpen menggunakan model pembelajaran interaktif dengan melibatkan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, melalui metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok. kurikulum yang digunakan disekolah SMK NU SUGIO yaitu kurikulum merdeka dan kurikulum KTSP, pada kelas yang akan dilakukan penelitian yaitu dikelas XI pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) menggunakan kurikulum Merdeka yang menempatkan pelajaran bahasa indonesia sebanyak 2 jam pelajaran dalam satu minggunya terdapat 2 hari pada hari senin dan rabu.

Hasil observasi menunjukkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen masih rendah karena keterbatasan kemampuan mengembangkan ide, yang membuat mereka kesulitan menuangkan imajinasi atau pengalaman secara tertulis. Siswa juga sering mengalami kesulitan dalam merancang alur cerita, serta sebagian besar menganggap menulis cerpen sebagai pekerjaan yang rumit dan membosankan. Selain itu, guru dalam mengajarnya belum pernah memanfaatkan teknologi digital seperti penggunaan aplikasi atau platform lainnya sebagai media pembelajaran, sehingga proses belajar masih berlangsung konvensional dan kurang menarik bagi siswa. guru hanya berfokus pada buku paket siswa dan bahan ajar pegangan guru. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran menulis cerpen terungkap bahwa nilai rata-rata siswa kurang maksimal, hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa pada materi cerpen yang belum mencapai

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM yang ditentukan pihak sekolah yaitu 75, sedangkan dari 25 jumlah siswa sebanyak 16 siswa mendapat nilai dibawah KKM 75 dengan nilai rata-rata 68. Kurang maksimalnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam menyampaikan materi menulis cerpen, sehingga berimbas pada terbatasnya pengetahuan, ide, dan gagasan yang seharusnya dapat dikembangkan oleh siswa dalam menulis cerpen dan mengakibatkan target pembelajaran yang telah direncanakan menjadi sulit tercapai.

Hasil wawancara kepada siswa diperoleh informasi bahwa belajar Bahasa Indonesia sangat membosankan, hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton, dan kurang bervariasi, serta siswa memandang mata pelajaran bahasa indonesia tidak penting dan menganggap tanpa belajar dibangku sekolah pun mereka sudah mahir berbahasa indonesia. Tetapi ada beberapa siswa yang menganggap belajar bahasa indonesia sangat menyenangkan jika pembelajaran dilakukan dengan interaktif, misalnya melalui kegiatan yang melibatkan siswa seperti siswa diminta melakukan sesuatu hal atau dengan menerapkan media yang menarik, sehingga suasana kelas lebih hidup dan tidak membosankan. Dalam materi cerpen, ada beberapa kendala yang sering dihadapi siswa saat menulis cerpen seperti kesulitan dalam mengembangkan ide sehingga siswa merasa bingung untuk memulai menulis, kurangnya percaya diri dalam mengemukakan gagasan karena merasa tulisannya kurang menarik, serta kurangnya minat membaca sastra pada siswa sehingga

berdampak pada minimnya referensi yang dimiliki saat menulis, baik dari segi ide, gaya bahasa, maupun struktur penulisan. Hal ini, menyebabkan tulisan siswa kurang berkembang. Selain itu, pada saat penugasan menulis cerpen biasanya siswa dibimbing untuk merancang cerpen dan hasil akhir proyek dengan berupa lembar kertas berisi hasil karya cerpen siswa. Sehingga hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya minat siswa dalam menulis cerpen dan kreativitas dalam menuangkan ide atau imajinasi karena dalam pengerjaannya tidak menggunakan media yang menarik.

Berdasarkan permasalahan pada studi pendahuluan yang dihadapi oleh guru dan siswa, solusi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan pemilihan yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah, interaktif, dan efektif. Salah satu pendekatan yang berpotensi dalam mengembangkan keterampilan menulis pada siswa SMA adalah *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek. Melalui penerapan model *Project Based Learning* siswa akan ikut serta secara langsung dalam setiap tahapan penulisan cerpen, mulai dari perencanaan hingga tahap akhir penyelesaian. Model *Project Based Learning* berfokus pada pembelajaran berbasis proyek yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan kerja sama (Moh. Huda, Sariban, 2024:82).

Model *Project Based Learning* sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran yang membutuhkan proses kreatif dan produktif, seperti dalam pembelajaran menulis cerpen, karena pendekatan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide secara bebas, merancang alur cerita, serta menciptakan tokoh dan konflik dengan gaya imajinasi mereka. Melalui serangkaian tahapan dalam proyek, siswa tidak hanya berlatih dalam keterampilan menulis tetapi juga dilatih untuk belajar merencanakan, merevisi, dan menyunting karyanya hingga menjadi produk akhir yang layak dibaca. Menurut Nazidah, (2023) dalam pembelajaran menulis cerpen, model *Project Based Learning* menitikberatkan pada pengamatan serta partisipasi aktif dalam proyek yang mendorong siswa berpikir kreatif sekaligus kritis. Selain itu, model ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan bermakna, sesuai dengan tujuan pengajaran menulis cerpen. Sejalan dengan pendapat tersebut Bell (dalam Zamiah et al., 2024:1009) mengungkapkan bahwa penggunaan pendekatan berbasis proyek mempengaruhi secara nyata peningkatan dalam menulis cerpen siswa dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Dengan pendekatan ini, siswa mampu berkembang lebih optimal dalam aspek kreativitas, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis dalam proses penulisan. Sementara itu, Menurut Nur et al., (2025) mengemukakan bahwa model *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Model ini mendorong siswa lebih aktif, inovatif, serta mampu mengembangkan pemahaman terhadap materi, mengembangkan kemampuan

berpikir kreatif dan kritis, serta mendorong peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa, model ini mendorong kreativitas, berpikir kritis, keterlibatan aktif, dan pemahaman mendalam melalui proyek nyata. Selain itu, model ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna, memotivasi siswa untuk menggali ide secara mandiri, dan membantu mereka memahami struktur serta isi cerita dengan lebih baik. Sehingga, penerapan model *Project Based Learning* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen guna meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Selain melalui penerapan model pembelajaran, media juga berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Media dipandang sebagai komponen esensial dalam proses pembelajaran sekaligus berfungsi sebagai belajar, pemilihan media ditentukan berdasarkan relevansinya dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaian terhadap materi yang telah dirancang (Lestari, 2020:33)

Seiring dengan majunya perkembangan zaman, dunia pendidikan kini dituntut untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi demi mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan era modern. Melalui pemanfaatan teknologi guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, seperti penggunaan berbagai platform digital, aplikasi edukatif, dan media interaktif. Kini, penggunaan

telepon pintar atau handphone sudah menjadi hal yang wajar di kalangan siswa. Pada masa sekarang, sebagian besar pihak sekolah telah memberikan izin kepada siswanya untuk membawa handphone ke lingkungan sekolah. Hal tersebut, membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan handphone sebagai media pembelajaran yang inovatif. Namun, kebijakan dalam membawa handphone disekolah perlu disertai dengan aturan yang berlaku, agar penggunaan handphone digunakan dengan bijak dan tetap terfokus pada kegiatan pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran cerpen adalah pemanfaatan teknologi aplikasi Canva, aplikasi ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Canva memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide secara lebih visual, sehingga proses penulisan cerpen menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Canva adalah *platform* yang tersedia dalam versi berbasis *web* maupun aplikasi yang dirancang dengan beragam alat penyuntingan untuk memudahkan pengguna dalam membuat aneka bentuk desain visual, mencakup poster, infografis, pamflet, banner, presentasi, tampilan media sosial, undangan, sampul, serta berbagai jenis konten grafis lainnya (Syahrir et al., 2023:735). Cara menggunakan aplikasi canva cukup mudah, pengguna perlu mendaftar atau masuk ke akun canva melalui email, Google, atau Facebook, setelah itu, pengguna dapat memilih jenis desain dengan berbagai template yang tersedia ataupun mulai mendesain dari halaman kosong. Pengguna dapat mengedit dengan menambahkan teks, gambar, ikon, atau elemen grafis lainnya. Keunggulan

utama Canva terletak pada kemudahan penggunaannya, dengan tampilan antarmuka dan fitur *drag-and-drop* (seret dan lepas) pengguna dapat menyusun elemen desain dengan cepat, Canva menyediakan ribuan template dan fitur-fitur otomatis yang memudahkan proses desain, serta canva dapat diakses secara gratis dengan fitur yang cukup lengkap ataupun berbayar dengan fitur tambahan yang premium.

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran menulis cerpen di sekolah menengah atas dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menyusun cerita, berbagai fitur visual yang disediakan canva membantu siswa untuk mengembangkan ide dan alur cerita dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Pratiwi dan Widiastuti, 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut Hutahaean, et al., (2024) mengemukakan Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam keterampilan menulis cerpen, Terdapat fitur-fitur menarik yang dapat digunakan dalam penyusunan cerpen, sehingga siswa dapat mengekspresikan ide dan imajinasi dalam bentuk tulisan yang menarik. Sedangkan, Menurut Sidiq, et al., (2024) menyatakan bahwa Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terbukti memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Sebelum penggunaan media digital tersebut, hasil belajar siswa cenderung rendah. Namun, setelah penerapan Canva, terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis cerpen. Hal ini dibuktikan dalam nilai yang didapat siswa sebelum diterapkan media canva relatif rendah dibawah rata-rata KKM, dan nilai setelah diterapkan

telah mencapai KKM. Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang sangat tepat digunakan untuk materi menulis cerpen pada jenjang sekolah menengah atas. Fitur-fitur visual yang disediakan oleh Canva tidak hanya membuat proses menulis lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menyusun ide dan alur cerita. Dengan kemampuan untuk menambahkan gambar, teks, dan elemen visual lainnya.

Pemilihan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran menulis cerpen, siswa dapat mengekspresikan imajinasi mereka dengan cara yang lebih dinamis. Melalui template dan fitur-fitur didalamnya memudahkan siswa dalam mendesain secara kreatif, sehingga proses menulis cerpen menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dibanding dengan aplikasi lain, Canva lebih fleksibel karena penggunaanya yang mudah, pengguna tidak memerlukan keterampilan desain khusus untuk menggunakannya, sehingga pemula dapat mendesain secara kreatif dengan menggunakan berbagai template yang siap pakai, fitur, dan elemen desain yang lengkap. Hal ini, sangat penting dalam meningkatkan minat siswa pada keterampilan menulis cerpen. Dengan hasil karya yang lebih menarik dan memenuhi standar yang diharapkan. Oleh karena itu, Canva sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen, baik dari segi kreativitas maupun pemahaman terhadap struktur cerita.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti melakukan penelitian di SMK NU SUGIO pada siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual dengan

tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media Canva dengan model pembelajaran *Project Based Learning* pada materi menulis cerpen. Peneliti tertarik memilih media Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*, karena ingin mengetahui bagaimana upaya siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis cerpen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media Canva dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU SUGIO?
2. Bagaimana hasil evaluasi belajar siswa pada penerapan media Canva dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU SUGIO?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan media canva dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU SUGIO?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media Canva dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU SUGIO

2. Untuk mendeskripsikan hasil evaluasi belajar siswa dari penerapan media Canva dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU SUGIO
3. Untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan media Canva dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU SUGIO

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas pemahaman mengenai penerapan media Canva dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen, sekaligus memberikan sumbangan pada pengembangan ilmu pengetahuan, terutama di bidang pendidikan dan pengajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru

Menyajikan referensi baru terkait metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa. Selain itu, guru dapat memanfaatkan media Canva sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK NU SUGIO dalam mengembangkan keterampilan menulis cerpen melalui pemanfaatan media Canva dengan model *Project Based Learning*

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini berpotensi menjadi rujukan dalam merancang program pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi disekolah, dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan.

4) Bagi Peneliti Lain

Menyediakan data empiris yang dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan media Canva dan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran keterampilan menulis.

1.5 Definisi operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, peneliti memberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Penerapan

Penerapan adalah proses pelaksanaan penggunaan media Canva dengan model *Project Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menulis cerpen yang dilakukan guru dan siswa.

2. Media Canva

Media Canva adalah aplikasi desain berbasis digital yang digunakan siswa untuk menyusun tampilan visual cerpen, termasuk ilustrasi, layout, dan elemen grafis pendukung.

3. Buku Cerita Digital

Buku cerita digital adalah cerpen yang ditulis dan disajikan secara visual dengan desain yang kreatif dan menarik yang dapat dibaca dan ditampilkan secara daring.

4. *Web Heyzine*

Web Heyzine adalah *web* yang digunakan untuk merubah file PDF dari Canva menjadi Buku cerita digital dengan tampilan *Flipbook*.

5. Model *Project Based Learning*

Model *project based learning* adalah pendekatan yang menekankan siswa pada pembuatan proyek berupa produk cerpen dalam bentuk digital kreatif melalui proses kolaboratif dan berpikir kritis.

6. Pembelajaran menulis cerpen

Pembelajaran menulis cerpen adalah proses belajar mengajar yang dirancang untuk membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek dengan memahami unsur-unsur cerpen (tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat). Proses ini meliputi tahap merancang ide, mengembangkan isi cerita, melakukan revisi atau penyuntingan, hingga menyajikan karya dalam bentuk buku cerita digital.

7. Siswa Kelas XI SMK NU SUGIO

Siswa kelas XI adalah peserta didik tingkat menengah kejuruan pada jenjang fase F yang menempuh pendidikan dengan program keahlian Desain Komunikasi Visual, siswa kelas XI menjadi objek yang terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran menulis cerpen berbasis proyek dan digital.

8. Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi adalah proses penilaian yang bertujuan untuk mengukur pencapaian belajar siswa dalam keterampilan menulis cerpen, yang dilaksanakan melalui media Canva dan model *Project Based Learning*.

9. Respons Siswa

Respons siswa adalah tanggapan yang diberikan oleh siswa terhadap proses pembelajaran menulis cerpen yang menggunakan pendekatan berbasis proyek dan media canva sebagai sarana penyusunan buku cerita digital

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu bertujuan untuk memperoleh bahan perbandingan dan referensi, sekaligus untuk menghindari kesan kesamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan dengan judul *Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK NU SUGIO*. Peneliti pada kajian teori ini mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, yaitu Rossa Regita Aprilia, dkk (2024), Devi Milasari, dkk (2024), Amanta Fidella Mauliana, dkk (2024), Azzahra Putri Al Akhya & Mohamad Hafriison (2024), dan Nurain Halid (2025).

Pertama, penelitian yang dilakukan Rossa Regita Aprilia, dkk (2024) mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia yang berjudul *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Drama*. Penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks drama, yang disebabkan oleh minimnya inovasi dalam metode pembelajaran serta pemanfaatan media digital. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Project Based Learning* berbantuan Media Canva dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama, dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan

dalam dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan penerapan model PjBL yang dibantu media Canva, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa dari siklus I ke siklus II. Rata-rata nilai ketuntasan siswa meningkat dari 63 pada observasi awal menjadi 71,02 pada siklus I, kemudian naik lagi menjadi 82,2 pada siklus II. Selain itu, respons siswa terhadap model dan media pembelajaran ini juga positif, dengan skor rata-rata meningkat dari 79,4 pada siklus I menjadi 82,5 pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model PjBL dengan dukungan media Canva sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks drama.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Devi Milasari, dkk (2024) mahasiswa Universitas Islam Darul Ulum Lamongan yang berjudul *Penerapan Media Canva Berbentuk Poster dengan Model Project Based Learning dalam Menulis Teks Biografi Siswa Kelas XI SMAN 1 Sukodadi*. Penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan dan minat siswa dalam menulis teks biografi, yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran serta metode yang dapat mendorong kreativitas siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media Canva dalam bentuk poster dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis teks biografi. Metode penelitian yang digunakan adalah gabungan penelitian kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penerapan media canva berbentuk poster dengan model *project based learning* sangat efektif diterapkan pada pembelajaran menulis teks biografi. Aktivitas siswa menunjukkan dalam kategori sangat baik dengan

persentase 93,75%, sehingga metode ini dinilai efektif untuk diterapkan. Hasil ketuntasan belajar secara keseluruhan juga masuk kategori sangat baik dengan persentase 94,44%, menunjukkan bahwa penerapan metode ini efektif di kelas X-F SMAN 1 Sukodadi. Selain itu, respons siswa terhadap pembelajaran termasuk kategori sangat baik dengan persentase 94,98%, yang mengindikasikan bahwa pendekatan ini layak dan efektif digunakan di kelas X-F SMAN 1 Sukodadi.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Amanta Fidella Mauliana, dkk (2024) mahasiswa Universitas Pasundan Bandung yang berjudul *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Plotagon Story dalam Pembelajaran Mengkreasi Cerpen pada Siswa Kelas XI SMAN 22 Bandung*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional dan kurang menarik, sehingga menjadi penyebab utama rendahnya minat dan keterampilan siswa dalam menulis cerpen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dalam mengkreasikan cerpen sebelum dan sesudah penerapan model Project Based Learning dengan media *Plotagon Story*, serta membandingkan hasil belajar dan efektivitas penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media *Plotagon Story* dalam meningkatkan kemampuan siswa mengkreasikan cerpen. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian melibatkan dua kelas XI di SMAN 22 Bandung, yang masing-masing berjumlah 30 siswa. Untuk menganalisis data, digunakan serangkaian uji

statistik, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji non-parametrik karena data tidak memenuhi asumsi normalitas. Hasil penelitian menunjukkan model *Project Based Learning* yang didukung media *Plotagon Story* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan kreatif dalam menghasilkan karya sastra. hal ini, karena Pada tahap pelaksanaan *pretest*, peserta didik hanya diminta untuk menulis cerpen tanpa melalui aktivitas yang dapat memicu atau menggugah ide kreatif terlebih dahulu. sedangkan, Nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol sebesar 67,16, sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen mencapai 79,83. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen mendapatkan intervensi berupa penerapan model *Project Based Learning* yang dipadukan dengan penggunaan media digital *Plotagon Story* dalam kegiatan mengkreasi cerpen.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Azzahra Putri Al Akhya & Mohamad Hafri son (2025) mahasiswa Universitas Negeri Padang yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media AudioVisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA NEGERI 1 Linggo Sari Baganti*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen masih dibawah KKM karena guru dalam mengajar teks cerpen tidak menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen sebelum dan

sesudah penerapan model *Project Based Learning* yang didukung oleh media *audiovisual*, sekaligus menganalisis dampak penggunaan model PjBL berbantuan media *audiovisual* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa. Penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari satu kelas berjumlah 32 siswa kelas XI yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa sebelum penerapan model PjBL berbantuan media *audiovisual* berada pada kategori Cukup dengan nilai rata-rata 56,51, sedangkan setelah penerapan model tersebut kemampuan siswa meningkat ke kategori Baik dengan nilai rata-rata 81,12. Uji hipotesis menghasilkan nilai *t*-hitung sebesar 9,22 yang lebih besar dari *t*-tabel 1,67, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model PjBL berbantuan media *audiovisual* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Nurain Halid, (2025) Guru MIS Alkhairaat Tilamut yang berjudul *Penerapan Digital Storytelling Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas IV MIS Alkhairaat Tilamut*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Siswa mengalami kesulitan dalam menyusun cerita dan menggunakan bahasa yang tepat dalam menulis cerpen. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas IV MIS Alkhairaat Tilamut melalui penerapan *digital storytelling* berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian

tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, untuk mengukur perkembangan kemampuan siswa sebelum dan setelah penggunaan media digital *storytelling*, digunakan desain *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan media digital *storytelling* berbasis aplikasi Canva memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan menulis cerpen siswa. Setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut, siswa mengalami kemajuan dalam pengembangan ide, penyusunan struktur cerita, penggunaan bahasa, serta kreativitas dalam menulis cerpen. Rata-rata nilai tes menulis cerpen siswa meningkat dari *pretest* ke *posttest*, yang menandakan efektivitas media yang digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

No	Nama, Tahun, dan Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Rossa Regita Aprilia, dkk (2024) Penerapan <i>Model Project Based Learning</i> Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Drama.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan setelah penerapan model <i>Project Based Learning</i> yang dibantu oleh media Canva pada siklus I dan siklus II. Rata-rata nilai ketuntasan awal sebesar 63 meningkat menjadi 71,02 pada siklus I, dan selanjutnya naik menjadi 82,2 pada	Persamaan penelitian Rossa Regita Aprilia, dkk dengan penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan model <i>Project Based Learning</i> dan media Canva dalam keterampilan menulis, serta	Perbedaan pada penelitian Rossa Regita Aprilia, dkk adalah dilakukan pada materi keterampilan menulis teks drama, sedangkan dalam penelitian ini pada materi keterampilan menulis cerpen.

		siklus II. Respon siswa terhadap penggunaan model dan media pembelajaran tersebut juga positif, dengan skor rata-rata meningkat dari 79,4 pada siklus I menjadi 82,5 pada siklus II.	subjek yang digunakan sama-sama kelas XI.	Penelitian sebelumnya menerapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan pada penelitian ini digunakan metode kualitatif serta kuantitatif deskriptif.
2.	Devi Milasari, dkk (2024) Penerapan Media Canva Berbentuk Poster dengan <i>Model Project Based Learning</i> dalam Menulis Teks Biografi Siswa Kelas XI SMAN 1 Sukodadi.	Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media Canva dalam bentuk poster dengan model <i>Project Based Learning</i> sangat efektif untuk pembelajaran menulis teks biografi. Aktivitas siswa menunjukkan kategori sangat baik 93,75%. Dari hasil ketuntasan belajar termasuk dalam kategori sangat baik 94,44%, yang menunjukkan bahwa penerapan metode ini sangat efektif digunakan, dan respon siswa berkategori sangat baik 94,98%,	Persamaan penelitian Milasari, dkk dengan penelitian adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media Canva dan model <i>Project Based Learning</i> pada keterampilan menulis, subjek yang digunakan sama-sama kelas XI, dan metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif deskriptif.	Perbedaan pada penelitian Milasari, dkk dilakukan pada materi keterampilan menulis teks biografi, sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi keterampilan menulis cerpen, serta media Canva yang diterapkan berbentuk poster, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media Canva berbentuk buku cerita digital.

3.	Amanta Fidella Mauliana, dkk (2024) Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Plotagon Story</i> dalam Pembelajaran Mengkreasi Cerpen pada Siswa Kelas XI SMAN 22 Bandung	Hasil penelitian memperlihatkan penerapan model <i>Project Based Learning</i> yang didukung oleh media <i>Plotagon Story</i> pada kemampuan siswa dalam menulis cerpen meningkat. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata <i>posttest</i> pada kelas kontrol sebesar 67,16, sementara pada kelas eksperimen mencapai 79,83. Peningkatan skor pada kelas eksperimen disebabkan siswa mendapatkan perlakuan penggunaan model <i>Project Based Learning</i> yang memanfaatkan media digital <i>Plotagon Story</i> dalam proses pembuatan cerpen.	Persamaan penelitian Amanta Fidella Mauliana, dkk dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model <i>Project Based Learning</i> pada pembelajaran cerpen dengan subjek kelas XI	Perbedaan pada penelitian oleh Amanta Fidella Mauliana, dkk menggunakan media <i>Plotagon Story</i> pada materi cerpen, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media Canva berbentuk buku cerita digital pada materi menulis cerpen, metode yang digunakan dalam penelitian tersebut metode eksperimen dengan uji statistik, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif deskriptif
4.	Azzahra Putri Al Akhya & Mohamad Hafriison (2024) Pengaruh Model Pembelajaran	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa keterampilan menulis teks cerpen siswa sebelum diberikan perlakuan	Persamaan penelitian Azzahra Putri Al Akhya & Mohamad Hafriison dengan penelitian ini	Perbedaan pada penelitian Azzahra Putri Al Akhya & Mohamad Hafriison menggunakan

	<p><i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media <i>AudioVisual</i> Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA NEGERI 1 Linggo Sari Baganti</p>	<p>tergolong pada kualifikasi Cukup (C) dengan nilai rata-rata 56,51. Setelah perlakuan diberikan, kemampuan tersebut meningkat ke kualifikasi Baik (B) dengan rata-rata skor sebesar 81,12. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($9,22 > 1,67$).</p>	<p>yaitu sama-sama menggunakan model <i>Project Based Learning</i> pada pembelajaran keterampilan menulis teks cerpen serta subjek yang digunakan sama-sama kelas XI,</p>	<p>pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen dengan desain <i>one group pretest-postest</i>, sedangkan penelitian ini memanfaatkan media canva dan menggunakan metode <i>mixed methods</i></p>
5.	<p>Nurain Halid (2025) Penerapan Digital <i>Storytelling</i> Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas IV MIS Alkhairaat Tilamut.</p>	<p>Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan digital <i>storytelling</i> berbasis aplikasi Canva secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut, siswa mengalami kemajuan pada aspek pengembangan ide, struktur cerita, penggunaan bahasa, serta kreativitas dalam penulisan cerpen. Nilai rata-rata tes menulis cerpen</p>	<p>Persamaan penelitian Nurain Halid sama-sama meneliti tentang penggunaan media Canva pada pembelajaran menulis cerpen.</p>	<p>Perbedaan pada penelitian Nurain Halid menggunakan media canva berbentuk digital <i>storytelling</i>, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media canva berbentuk buku cerita digital. Subjek yang digunakan siswa kelas IV, sedangkan subjek penelitian ini siswa kelas XI, dan Penelitian tersebut</p>

		siswa mengalami peningkatan dari <i>pretest</i> ke <i>posttest</i> , sehingga menunjukkan efektivitas media yang digunakan.		menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sementara pada penelitian ini diterapkan metode kualitatif dan kuantitatif deskriptif.
--	--	---	--	--

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu yang relevan, peneliti mendapatkan banyak sumbangan teori, pengetahuan, serta kepustakaan. Pembahasan tentang media Canva, model *Project Based Learning*, dan keterampilan menulis khususnya pada materi cerpen yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, sehingga menarik minat peneliti untuk mengkaji lebih jauh tentang penerapan media Canva berbentuk buku cerita digital pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU SUGIO.

2.2 Deskripsi Konseptual dan Subfokus Penelitian

2.2.1 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1) Pengertian Model *Project Based Learning*

Project Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek yaitu metode pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pembelajaran melalui proyek atau tugas nyata. *Project Based Learning* adalah pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan agar meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa melalui penyelesaian masalah yang relevan dengan materi dan keterampilan

siswa (Mutawally, 2021:2). Hal ini sejalan dengan As'ari et al., (2023:182) *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran inovatif yang mengajak peserta didik untuk aktif menyelesaikan masalah, menetapkan keputusan, dan melakukan pengamatan untuk meningkatkan kreativitas serta motivasi mereka. Sementara itu, menurut Fathurrohman (dalam Sutomo et al., 2023:215) metode berbasis proyek merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan proyek nyata untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, serta keterampilan melalui keterlibatan aktif peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar dengan cara memberikan tugas proyek, siswa berperan sebagai pemecah masalah yaitu dituntut untuk menyelesaikan masalah nyata atau membuat suatu produk. Dengan model ini, siswa akan belajar bagaimana memahami dan menyelesaikan suatu masalah nyata, serta didorong untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, berkreasi, dan berkomunikasi. Selain itu, siswa juga dapat terlibat dalam setiap tahap proses belajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan proyek, hingga presentasi hasil.

2) Karakteristik Model *Project Based Learning*

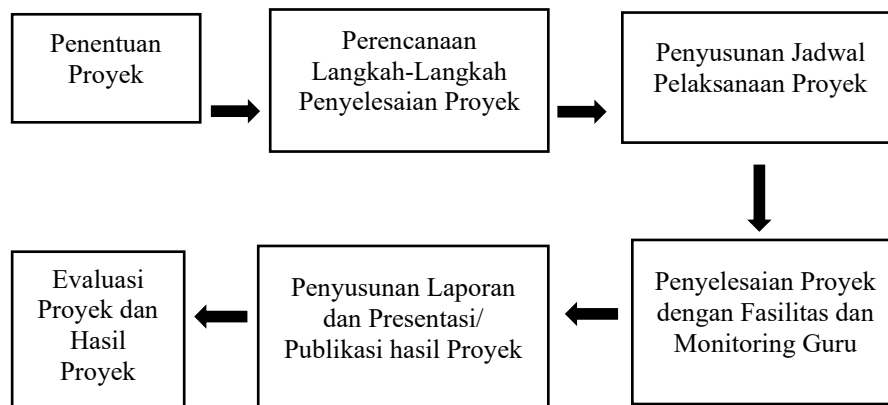
Karakteristik dari model *Project Based Learning* yaitu dengan melibatkan peserta didik secara aktif pada pembelajaran melalui proyek. Menurut Savery (dalam Hadi, et al., 2022:2995) pembelajaran *Project Based Learning* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a) Pembelajaran berfokus pada siswa
- b) Mengajak siswa untuk terlibat dalam eksplorasi
- c) Mengaitkan teori dengan praktik
- d) Mendukung pengaplikasian wawasan dan kemampuan dalam menciptakan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang ada.
- e) Pembelajaran yang berfokus pada pengalaman dan disusun di sekitar proses investigasi serta penyelesaian masalah dunia nyata yang kompleks
- f) Siswa bertindak sebagai pemecah masalah dengan melakukan identifikasi terhadap akar permasalahan dan menetapkan situasi yang dibutuhkan untuk mencapai solusi yang efektif.

3) Langkah-Langkah Model *Project Based Learning*

Menurut Anggraini & Wulandari, (2021:294) Pembelajaran *project Based Learning* dilaksanakan dengan enam langkah sebagai berikut.

Bagan 2.1
Langkah-langkah model Project Based Learning



Berdasarkan bagan diatas, maka dibawah ini akan dijelaskan langkah-langkah pembelajaran *project based learning* yaitu:

a) Penentuan Proyek

Pendidik memulai dengan menyampaikan materi teori, lalu dilanjutkan dengan kegiatan siswa mengajukan pertanyaan terkait metode penyelesaian masalah. Selain bertanya, siswa juga diharapkan untuk menemukan cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

b) Perencanaan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek

Pendidik membentuk kelompok belajar sesuai dengan prosedur pembuatan proyek. Dalam hal ini, penerapan komunikasi efektif dalam kehumasan menunjukkan adanya kekurangan pada ranah kognitif. Selanjutnya, siswa menyelesaikan masalah melalui diskusi dan bahkan terlibat langsung di lapangan.

c) Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Pendidik bersama siswa merancang langkah-langkah serta menetapkan jadwal untuk menyelesaikan proyek tersebut. Setelah batas waktu ditetapkan, siswa dapat menyusun rencana tindakan dan jadwal guna merealisasikan proyek tersebut.

d) Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru

Pendidik mengawasi partisipasi siswa dalam pelaksanaan proyek serta cara mereka mengimplementasikan solusi atas masalah yang ada. Siswa melaksanakan tugas sesuai dengan waktu yang telah dijadwalkan dalam proyek.

e) Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi hasil proyek

Pendidik mengadakan diskusi untuk memantau pelaksanaan yang dilakukan oleh peserta didik. Hasil dari diskusi tersebut kemudian disusun dalam bentuk laporan yang akan digunakan sebagai bahan presentasi kepada pihak lain.

f) Evaluasi Proyek dan Hasil Proyek

Pendidik memberikan bimbingan selama proses pemaparan proyek, kemudian melakukan refleksi serta menyusun kesimpulan secara menyeluruh berdasarkan lembar pengamatan yang telah dibuat.

Dari langkah langkah-langkah *Project Based Learning* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini melibatkan proses perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan refleksi yang

melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal melalui proyek yang dikerjakan.

4) Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* memiliki beberapa kelebihan, (Djamarah & Zain dalam Anggraini & Wulandari, 2021:295).

Sebagai berikut:

- a) Membantu siswa mengembangkan cara berpikir yang lebih luas dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan yang nyata
- b) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui latihan berpikir kritis dan penguasaan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari
- c) Menekankan pengembangan keterampilan siswa melalui kombinasi praktik, teori, dan penerapannya.

Selain memiliki kelebihan, menurut Trianto (dalam Anggraini & Wulandari, 2021:295) model *project based learning* juga memiliki kekurangan antara lain:

- a) Sikap aktif peserta didik dapat menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif. Oleh karena itu, penting untuk memberikan waktu khusus bagi siswa untuk berdiskusi. Setelah waktu diskusi dirasa cukup, proses analisis dapat dilanjutkan dengan suasana yang lebih tenang
- b) Alokasi waktu yang telah diatur sering tidak cukup untuk menyelesaikan proyek dengan baik. Untuk mengatasi hal ini,

pendidik dapat memberikan tambahan waktu secara bergantian kepada setiap siswa atau kelompok.

2.2.2 Media Aplikasi Canva

1) Pengertian Aplikasi Canva

Canva merupakan media desain grafis berbasis *web* dan aplikasi yang dirancang untuk membantu pengguna menciptakan berbagai jenis konten visual dengan cara yang sederhana dan efisien. Canva memiliki beragam desain, serta memiliki fitur-fitur yang menyediakan ribuan pilihan *template*, ikon, gambar, dan jenis huruf. Pada tahun 2012 canva didirikan oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams, mahasiswa asal Australia. Ide awal terinspirasi dari *Fusion Books* yang merupakan sebuah proyek untuk memudahkan pembuatan buku tahunan sekolah secara digital, Melanie Perkins menciptakan Canva sebagai solusi desain grafis yang sederhana dan ramah pengguna. Kini, Canva berkembang menjadi *platform* desain berbasis *web* dan aplikasi yang dipakai oleh jutaan pengguna seluruh dunia, serta dikenal sebagai salah satu perusahaan teknologi terkemuka asal Australia.

Tujuan utama Canva adalah memudahkan pengguna untuk merancang berbagai jenis desain dan membagikannya dengan mudah. Dengan fitur antarmuka seperti sistem tarik dan lepas (*drag-and-drop*) serta klik untuk menempatkan elemen, pengguna dapat dengan cepat membuat konten visual yang menarik (Safitri,

2024:25). Sejalan dengan pendapat Syahrir et al., (2023:735) Canva adalah *platform web* dan aplikasi dengan berbagai alat penyuntingan yang memudahkan pengguna dalam membuat aneka bentuk desain visual, mencakup poster, infografis, pamflet, banner, presentasi, tampilan media sosial, undangan, sampul, serta berbagai jenis konten grafis lainnya. Canva tersedia dalam versi gratis dan berbayar (pro), dengan perbedaan utama pada jumlah template dan kualitas unduhan. Versi pro menawarkan lebih banyak template premium dan resolusi unduhan lebih tinggi, sementara versi gratis memiliki keterbatasan desain dan ukuran file (Safitri, 2024:24).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan media desain grafis berbasis *web* dan aplikasi yang diciptakan memudahkan pengguna dalam pembuatan berbagai jenis konten visual secara praktis dan cepat. *Platform* ini tersedia dalam dua versi, yakni versi gratis dan versi berbayar (Pro), versi profesional menawarkan fitur lebih lengkap, *template* premium, serta kualitas desain yang lebih unggul. Melalui fitur antarmuka yang praktis Canva Memfasilitasi pengguna untuk menghasilkan desain visual secara efisien tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam.

2) Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva

Adapun tahapan penggunaan aplikasi Canva, baik melalui handphone maupun laptop, yakni sebagai berikut:

1) Mengakses *Platform* Canva

Tahap awal menggunakan Canva adalah membuka *platform* melalui situs resmi www.canva.com atau mengunduh aplikasinya dari *Play Store* (Android) dan *App Store* (iOS). Pengguna dapat memilih versi gratis atau berbayar (Pro) untuk mengakses fitur tambahan.

2) Membuat Akun atau Masuk (Login)

Untuk dapat mulai menggunakan Canva, pengguna perlu terlebih dahulu mendaftar dengan menggunakan akun Google, Facebook, atau email. Apabila sudah memiliki akun, pengguna hanya perlu masuk (login) untuk mengakses halaman utama atau dasbor Canva.

3) Memilih Jenis Desain

Setelah masuk ke dasbor, pengguna dapat memilih jenis desain sesuai kebutuhan dari berbagai *template* visual yang disediakan Canva. Setiap desain telah disesuaikan ukuran dan elemen pendukungnya untuk memudahkan pembuatan konten yang menarik dan praktis.

4) Memilih *template* desain

Canva menyediakan ribuan *template* profesional yang siap pakai untuk semua pengguna. Melalui fitur pencarian dengan kata kunci relevan dan pengelompokan berdasarkan kategori serta tujuan, pengguna mudah menemukan *template* yang diinginkan.

Template tersebut dapat langsung diedit sesuai kebutuhan, mulai dari teks, warna, gambar, hingga tata letak.

5) Mengedit desain

Proses pengeditan dilakukan dengan fitur *drag-and-drop* yaitu Pengguna dapat memilih sebuah elemen dengan mengklik dan menahan (drag), lalu memindahkannya ke lokasi yang diinginkan dengan melepaskan (drop) elemen tersebut secara langsung. Pengguna dapat menambahkan elemen seperti teks, gambar, ikon, grafik, video, dan latar belakang, semua elemen tersebut dapat disesuaikan dalam hal warna, ukuran, font, posisi, dan efek visual. Selain itu, Canva juga menyediakan kebebasan bagi pengguna untuk mengupload gambar, logo, atau ilustrasi milik sendiri yang dapat dimasukkan ke dalam desain agar lebih khas dan sesuai dengan kebutuhan pribadi.

6) Simpan dan unduh desain

Setelah menyelesaikan desain, proyek akan tersimpan secara otomatis di akun Canva pengguna. Untuk mengunduh hasilnya, pengguna hanya perlu menekan tombol Download yang berada dibagian atas dengan tanda panah kebawah, setelah itu memilih format file yang diinginkan seperti PNG, JPG, PDF, MP4, dan lain-lain. Pengguna dengan versi Pro dapat menikmati pilihan kualitas unduhan yang lebih tinggi.

7) Membagikan dan Mempublikasikan Desain

Canva menyediakan fitur untuk membagikan desain secara langsung ke media sosial, melalui tautan, atau mengundangnya untuk kolaborasi tim secara online. Hal ini sangat berguna dalam konteks kerja kelompok atau proyek bersama.

3) Fitur dan Jenis Desain dalam Aplikasi Canva

1) fitur-fitur dalam aplikasi canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang banyak digunakan karena menawarkan berbagai fitur lengkap dan mudah dioperasikan. berikut ini adalah fitur-fitur dari aplikasi canva yang digunakan untuk mendesain buku cerita digital sebagai berikut.

(1) *Template*

Canva menyediakan beragam *template* yang telah dirancang secara profesional untuk digunakan sebagai dasar dalam pembuatan karya visual. Fitur ini memungkinkan pengguna menghasilkan desain yang menarik tanpa perlu merancang dari awal, cukup dengan menyesuaikan unsur teks, gambar, dan elemen visual lainnya.

(2) Elemen

Aplikasi Canva menyediakan berbagai elemen grafis seperti ikon, bentuk, garis, ilustrasi, grafik, dan stiker. Elemen-elemen ini berperan penting dalam mendukung

keutuhan visual sebuah desain. Pengguna dapat memanfaatkan fitur ini untuk menambah daya tarik tampilan serta memperjelas pesan yang ingin disampaikan melalui pendekatan visual yang estetis dan informatif.

(3) Teks

Canva menyediakan fitur untuk menambahkan teks ke dalam desain, mengatur teks dengan berbagai pilihan jenis huruf (font), ukuran, warna, serta beragam efek tampilan. Fitur ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi secara tertulis dan sekaligus memperkuat pesan visual yang ingin disampaikan dalam karya desain.

(4) Foto dan gambar

Canva menyediakan berbagai koleksi foto dan gambar dengan kualitas tinggi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung tampilan visual dalam desain. Gambar-gambar tersebut tersedia dalam berbagai tema dan kategori, mencakup opsi yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Melalui fitur ini, pengguna memiliki keleluasaan dalam memilih ilustrasi yang paling sesuai dengan isi dan tujuan desain, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, menarik, dan estetis.

(5) Latar Belakang

Fitur *background* atau latar belakang dalam Canva berfungsi sebagai elemen dasar dalam sebuah desain yang menciptakan suasana visual secara keseluruhan. Canva menyediakan berbagai macam opsi latar belakang, seperti warna polos, gradasi warna, tekstur, serta gambar atau pola yang bisa disesuaikan sesuai kebutuhan desain

(6) Unggahan/Upload

Pengguna dapat mengunggah file pribadi seperti gambar, video, maupun audio ke dalam desain yang dibuat. Fitur ini memungkinkan hasil karya menjadi lebih personal dan relevan dengan kebutuhan atau karakteristik individu pengguna.

2) Jenis Desain dalam Aplikasi Canva

Canva memiliki berbagai jenis desain yang dapat digunakan untuk membuat karya. Menurut Nayoan (dalam Wulandari & Mudinillah, 2022:111) yakni sebagai berikut:

(1) Logo, merupakan salah satu sarana strategis dalam membangun identitas merek. Melalui aplikasi Canva, pengguna dapat memanfaatkan berbagai pilihan bentuk dan jenis template yang tersedia untuk merancang logo yang khas dan berkarakter, sehingga proses desain menjadi lebih efisien dan terarah.

- (2) Poster, berfungsi sebagai media promosi yang digunakan untuk memperkenalkan berbagai macam produk maupun layanan kepada khalayak luas.
- (3) *Featured image blog*, atau Gambar unggulan pada blog umumnya disertakan dalam sebuah artikel dengan tujuan memperindah tampilan blog, sehingga pembaca merasa nyaman dan tertarik untuk menyimak isi tulisan. Proses pembuatan gambar unggulan tersebut dapat dilakukan secara cepat dan praktis dengan memanfaatkan aplikasi Canva.
- (4) Infografik Canva, merupakan bentuk visualisasi data atau informasi yang dirancang dalam bentuk grafis. Pada dasarnya, pembuatan infografik merupakan proses yang cukup rumit dan memerlukan keahlian khusus sehingga tidak dapat dilakukan oleh semua orang secara sembarangan. Namun, dengan adanya platform Canva, pembuatan infografik menjadi lebih mudah dan dapat diakses oleh berbagai kalangan tanpa kesulitan.
- (5) *Newsletter*, merupakan surat kabar elektronik atau buletin yang secara berkala dikirimkan melalui email kepada pelanggan. Konten dalam newsletter dapat berupa informasi terkini, penawaran promosi, pembaruan produk, maupun informasi lain yang relevan. Dengan hadirnya platform Canva, proses pembuatan newsletter menjadi lebih efisien

dan praktis, sehingga dapat menghemat waktu dalam merancang isi konten email tersebut.

- (6) Konten Media Sosial, Canva mendukung proses pembuatan desain media visual untuk beragam jenis saluran media sosial.
- (7) Thumbnail YouTube, merupakan gambar yang dirancang untuk memberikan gambaran umum mengenai isi suatu video secara keseluruhan. Gambar ini berfungsi sebagai tampilan visual yang menarik perhatian penonton sekaligus menyampaikan inti dari konten yang disajikan.
- (8) Desain Kemasan Produk, dapat dirancang dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang menyediakan berbagai fitur pendukung untuk membuat tampilan kemasan dalam berbagai bentuk dan jenis produk secara praktis dan menarik.
- (9) *Invoice*, merupakan dokumen yang memuat rincian pembayaran yang ditujukan kepada pembeli dalam transaksi toko online. Melalui pemanfaatan aplikasi Canva, penjual dapat merancang invoice dengan tampilan yang unik dan berbeda, sehingga menciptakan kesan profesional serta membedakan toko mereka dari yang lain.
- (10) *Banner* Iklan, merupakan alat promosi dalam bentuk visual yang bertujuan untuk menarik minat serta menyampaikan pesan pemasaran kepada konsumen. Pembuatan *banner*

dapat dilakukan dengan mudah melalui penggunaan aplikasi Canva, yang menyediakan berbagai fitur desain yang mendukung kebutuhan promosi.

4) Kelebihan dan Kekurangan Canva

Canva memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya salah satu layanan desain grafis yang banyak digunakan dan diminati pengguna. Adapun kelebihan aplikasi canva menurut Wardhani, (2024:17) sebagai berikut:

- (1) Canva memfasilitasi pengguna dalam merancang berbagai jenis kebutuhan visual, seperti infografis, poster, *template* video, presentasi, sertifikat, dan sebagainya, melalui beragam pilihan yang telah tersedia di dalam aplikasinya.
- (2) Canva menyediakan beragam *template* siap pakai yang dirancang secara menarik, sehingga mempermudah pengguna dalam menyusun desain. Pengguna cukup mengatur elemen-elemen seperti teks, warna, ukuran, gambar, serta komponen lainnya sesuai dengan kebutuhan.
- (3) Aplikasi Canva dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan. Aplikasi ini dapat diakses pada perangkat Android dan IOS dengan mengunduhnya di *playstore* maupun *appstore* terlebih dahulu. Sementara itu, bagi pengguna laptop Canva dapat digunakan langsung melalui *web* seperti *Chrome* tanpa

perlu melakukan proses pengunduhan, cukup dengan membuka situs resmi dan masuk ke akun pengguna.

Selain kelebihan, tentu ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan saat menggunakan aplikasi Canva (Wardhani, 2024:18) yakni sebagai berikut:

- (1) Aplikasi Canva membutuhkan jaringan internet yang lancar dan stabil untuk dapat berfungsi dengan optimal. Apabila perangkat ponsel maupun laptop tidak terhubung dengan jaringan internet atau kehabisan kuota, maka penggunaan Canva dalam proses pembuatan desain tidak akan berjalan dengan lancar atau bahkan tidak dapat dilakukan sama sekali.
- (2) Aplikasi Canva menyediakan berbagai pilihan *template*, stiker, ilustrasi, font, dan elemen lainnya, sebagian diantaranya memerlukan biaya untuk dapat digunakan. Namun, terdapat banyak konten yang dapat diakses secara gratis. Hal ini tidak menjadi kendala karena pengguna masih memiliki banyak alternatif menarik yang bebas biaya. Kondisi ini hanya bagaimana cara pengguna menciptakan desain yang menarik dalam memanfaatkan kreativitas secara mandiri.
- (3) Desain yang dipilih mungkin menunjukkan kemiripan dengan desain lain dari segi gambar, warna, *template* atau yang lainnya. Namun, hal tersebut bukan merupakan masalah utama karena

pada akhirnya keputusan untuk memilih desain yang unik dan berbeda tetap bergantung pada kebijaksanaan pengguna.

5) Langkah-Langkah Membuat Buku Cerita Digital dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Buku cerita digital merupakan cerita yang tersaji secara digital dan dapat dioperasikan pada perangkat elektornik seperti komputer, tablet, atau ponsel. Buku cerita digital disajikan dengan menggabungkan unsur teks, gambar, dan grafis. Sehingga, dapat menarik minat baca bagi pembaca. Buku cerita digital dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi menulis cerpen. Media ini dirancang untuk membantu siswa menyusun cerita pendek secara kreatif dengan menggabungkan teks dan gambar grafis. Pemanfaatan buku cerita digital mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, melatih kemampuan literasi visual, serta memperdalam pemahaman terhadap struktur dan unsur cerpen. Siswa tidak hanya memahami teori menulis cerpen, tetapi juga mampu menerapkan secara praktis dalam bentuk karya digital.

Adapun langkah-langkah membuat buku cerita digital dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai berikut.

- (1) Buka aplikasi Canva atau akses situs *web* Canva di www.canva.com

- (2) Pilih *Template*, mulailah dengan memilih *template* yang menampilkan banyak halaman, pilih sesuai dengan tema cerpen yang anda buat, atau anda dapat membuat halaman dari tampilan dokumen.
- (3) Tambahkan Teks, ketik teks cerpen pada template tersebut. edit teks secara terstruktur, jelas, dan menarik perhatian
- (4) Desain visual, Tambahkan elemen visual seperti gambar, ikon, grafis, atau latar belakang yang sesuai dengan isi cerita tersebut. Desain cerita anda dengan kreatif dan menarik .
- (5) Penyuntingan. Sesuaikan tata letak teks dan elemen visual untuk memastikan keselarasan dan kohesi antara mereka. Perhatikan keseimbangan antara teks dan gambar sehingga keseluruhan tampilan terlihat profesional dan mudah dipahami.
- (6) Evaluasi. Setelah selesai, tinjau hasilnya secara keseluruhan. Pastikan teks mudah dibaca dan elemen visual mendukung isi cerita dengan baik.
- (7) Unduh Desain, Setelah menyelesaikan desain, unduh hasil dengan menekan tombol download yang berada dibagian atas dengan tanda panah kebawah, setelah itu memilih format file PDF
- (8) Unggah ke web heyzine, Buka situs web www.heyzine.com lalu unggah file PDF yang sudah diunduh dari Canva. Setelah file berhasil diunggah, Heyzine akan secara otomatis mengubahnya

menjadi buku digital dengan tampilan *flipbook*. heyzine akan menampilkan buku digital dengan efek membalik halaman. Setelah selesai, simpan dan salin tautan buku digital tersebut untuk dibagikan atau ditampilkan secara daring.

6) Manfaat Media Canva dalam Pembelajaran Cerpen

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

(1) Menyajikan Materi Pembelajaran Secara Menarik

Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran cerpen memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang penyajian materi yang lebih menarik. Informasi yang disampaikan melalui bentuk visual yang berwarna, susunan yang sistematis, serta unsur estetika yang menarik, cenderung lebih mudah dicerna oleh peserta didik dibandingkan dengan penyampaian dalam bentuk narasi panjang atau penjelasan secara lisan.

(2) Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran cerpen mampu meningkatkan daya tarik dan interaktivitas materi yang disampaikan. Hal tersebut memberikan dampak positif berupa peningkatan hasil belajar serta dorongan bagi siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

(3) Mendukung Gaya Belajar Berbeda

Canva menyediakan beragam template dan elemen desain yang dapat digunakan dalam penyusunan cerpen. Peserta didik dapat berkreasi sekreatif mungkin untuk membuat cerpen melalui beragam fitur dan desain pada aplikasi canva, sehingga cerpen yang dihasilkan akan lebih menarik minat pembaca.

(4) Meningkatkan Kreativitas Siswa

Melalui pemanfaatan Canva, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Keterlibatan aktif ini berfungsi untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis cerpen melalui media visual yang menarik. Dari tugas-tugas berbasis desain, siswa didorong untuk mengolah informasi dalam bentuk visual, menentukan elemen-elemen desain yang tepat, serta menyampaikan gagasan mereka secara lebih jelas dan menarik. Aktivitas ini juga melatih siswa agar dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan fungsional.

2.2.3 Pembelajaran Menulis Cerpen

1) Hakikat Cerpen

(1) Pengertian Cerpen

Cerita pendek merupakan salah satu bentuk karya sastra yang dituangkan dalam bentuk tulisan dan berisi kisah rekaan (fiktif) yang disajikan secara singkat, lugas, dan padat. Cerpen adalah

karya sastra yang disusun dalam bentuk prosa naratif imajinatif, yang mengisahkan perjalanan hidup tokoh utama beserta konflik yang dialaminya serta penyelesaiannya, cerpen disajikan secara ringkas dan padat (Noviyanti et al., 2022:250). Sejalan dengan pendapat Nabillah, (2023:8) mengatakan bahwa cerpen termasuk dalam kategori karya sastra berbentuk tulisan yang menyajikan kisah dan bersumber dari pengalaman atau realitas kehidupan manusia, cerpen disusun secara ringkas, lugas, dan padat. Sebuah cerpen terdiri atas dua kelompok unsur pembentuk, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi aspek internal cerita seperti tema, tokoh, latar, alur, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik mencakup faktor-faktor eksternal yang memengaruhi penulis dalam menciptakan cerita, seperti kondisi sosial, budaya, politik, ekonomi, ideologi, agama, dan lain sebagainya. (Rosana et al., 2021:152).

Bedasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan karya sastra yang disusun dalam bentuk prosa naratif bersifat imajinatif. Cerpen mengisahkan perjalanan tokoh utama, konflik yang dihadapi, serta penyelesaiannya, dan disajikan secara ringkas, padat, serta lugas. Dalam pembentukannya, cerpen memiliki dua unsur penting yaitu unsur intrinsik yang mencakup seperti tema,

tokoh, latar, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat, serta unsur ekstrinsik yang meliputi faktor-faktor di luar cerita seperti kondisi sosial, budaya, ekonomi, politik, ideologi, dan agama yang memengaruhi penulis dalam menciptakan karya.

(2) Ciri-Ciri Cerpen

Setiap karya sastra memiliki ciri sendiri yang membedakannya dari jenis karya lainnya. Dalam karya sastra cerpen memiliki ciri-ciri khusus yang menjadi penanda dan identitas utamanya. Menurut Noviyanti et al., (2022:250) ciri-ciri cerpen adalah sebagai berikut:

- a) Jumlah kata yang terdapat dalam cerita pendek umumnya tidak melebihi 10.000 kata.
- b) Cerita pendek bersifat rekaan atau imajinatif, sehingga isi ceritanya tidak bersumber dari peristiwa nyata.
- c) Struktur alur yang digunakan bersifat tunggal, artinya hanya ada satu rangkaian peristiwa utama yang membentuk keseluruhan cerita.
- d) Panjang cerita cenderung ringkas dan jauh lebih pendek dibandingkan dengan novel.
- e) Tema yang diangkat biasanya berasal dari peristiwa-peristiwa sederhana dalam kehidupan sehari-hari, namun dikemas secara menarik.

- f) Pilihan diksi atau kosakata yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca dari berbagai kalangan.
- g) Penokohan dalam cerita pendek disajikan secara sederhana, tanpa penggambaran karakter yang kompleks.
- h) Meskipun singkat, cerita pendek mampu memberikan kesan yang kuat dan menyampaikan pesan yang menyentuh, sehingga pembaca dapat merasakan emosi yang terkandung di dalamnya.

(3) Jenis-Jenis Cerpen

Adapun jenis-jenis dari cerpen adalah sebagai berikut:

a) Cerpen Realistik

Cerpen realistik adalah karya sastra yang menampilkan gambaran kehidupan sehari-hari manusia secara wajar dan apa adanya. Cerita ini dibangun berdasarkan kejadian-kejadian yang terjadi dalam masyarakat tanpa melibatkan unsur khayalan, mistis, atau hal-hal yang berada di luar nalar. Unsur ceritanya mulai dari alur, tokoh, hingga latar, disusun dengan pendekatan yang masuk akal dan mencerminkan realitas umum, sehingga pembaca dapat merasakan kedekatan emosional maupun pengalaman dengan kisah yang disampaikan.

b) Cerpen Fantasi

Cerita pendek fantasi adalah jenis karya sastra yang menyajikan sebuah dunia imajinatif penuh dengan unsur-unsur yang bersifat ajaib atau supranatural. Dalam cerita ini, penulis diberikan kebebasan untuk menciptakan sebuah alam fiksi lengkap dengan aturan, tokoh, serta makhluk yang tidak ditemukan dalam kehidupan nyata.

c) Cerpen Romantis

Cerita pendek romantis mengangkat fokus pada hubungan cinta dan interaksi emosional antar tokoh. Cerita tersebut biasanya mengisahkan perjalanan cinta, berbagai persoalan yang muncul dalam hubungan asmara, serta cara penyelesaian yang bersifat romantis.

d) Cerpen Misteri

Cerita pendek misteri menitikberatkan pada suatu kasus atau peristiwa yang penuh dengan teka-teki dan harus dipecahkan. Cerita ini menampilkan seorang tokoh utama, seperti detektif atau tokoh utama yang berusaha mengungkap fakta di balik kejadian yang penuh misteri tersebut.

e) Cerpen Horor

Cerita pendek horor dibuat dengan tujuan untuk membangkitkan rasa takut dan menciptakan suasana tegang

bagi pembacanya. Dalam cerpen ini, terdapat elemen-elemen supranatural, makhluk halus, atau keadaan yang menakutkan dan mengerikan.

f) Cerpen Fabel

Cerita pendek fabel adalah cerita yang menggunakan hewan sebagai karakter utama, yang diberi sifat dan tingkah laku menyerupai manusia. Cerita ini memuat pesan moral atau pelajaran hidup yang dapat diambil oleh pembaca.

(4) Unsur-Unsur Pembangun Cerpen

Menurut Sumiati, (2020:10) cerpen terdiri dari dua unsur pembentuk, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

(1) Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah komponen yang membangun cerita pendek dari dalam karya itu sendiri. Elemen-elemen tersebut mencakup tema, tokoh beserta penokohan, alur, latar, gaya bahasa, sudut pandang, serta amanat. Berikut uraian masing-masing unsur tersebut secara lebih rinci:

a) Tema, dalam sebuah cerpen tidak diungkapkan secara langsung oleh pengarang. Untuk mengidentifikasinya, pembaca harus terlebih dahulu memahami urutan peristiwa yang membentuk alur cerita. Dengan demikian, tema dapat dipahami sebagai ide pokok atau gagasan utama yang menjadi landasan keseluruhan isi

cerita. Tema bersifat universal dan dapat bersumber dari berbagai hal di sekitar kita, seperti persoalan sosial, pengalaman pribadi pengarang, dunia pendidikan, peristiwa sejarah, perjuangan hidup, kisah cinta, persahabatan, dan sebagainya.

- b) Tokoh & Penokohan, adalah karakter tokoh dalam sebuah cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan atau memerankan karakter tokoh tersebut agar pembaca dapat memahami sifat, perilaku, dan perannya dalam cerita. Proses ini mencakup berbagai aspek yang membentuk identitas tokoh seperti penampilan fisik, kepribadian, perilaku, kebiasaan, latar belakang kehidupan, serta unsur-unsur lain yang menggambarkan jati diri tokoh secara menyeluruh.
- c) Alur, adalah struktur pengembangan cerita yang disusun berdasarkan hubungan sebab-akibat atau secara runtut menurut urutan waktu. Setiap cerpen dapat memiliki pola alur yang berbeda-beda. Pola ini hendaknya disusun secara menarik, mudah dipahami oleh pembaca, serta tetap mengedepankan logika. Alur cerita dalam sebuah cerpen terkadang disusun secara kompleks dengan

berbagai kejutan yang tidak terduga, namun ada pula yang disampaikan secara lugas dan sederhana.

- d) Latar atau setting meliputi unsur tempat, waktu, dan suasana yang digunakan dalam cerita. Latar dapat bersifat nyata berdasarkan fakta, maupun bersifat imajinatif hasil rekaan pengarang. Keberadaan latar berperan penting dalam membangun suasana dan membantu meyakinkan pembaca terhadap alur peristiwa yang disajikan dalam cerita.
- e) Gaya Bahasa, dalam sebuah cerita, penggunaan bahasa berperan penting dalam membentuk nada serta membangun suasana yang persuasif. Selain itu, bahasa digunakan untuk menyusun dialog yang mencerminkan hubungan dan interaksi antar tokoh. Ketepatan pengarang dalam memilih dan merangkai bahasa dapat menghadirkan suasana yang jelas, tegas, dan mudah dipahami oleh pembaca.
- f) Sudut pandang adalah teknik atau cara yang digunakan oleh pengarang dalam menyampaikan rangkaian peristiwa dalam cerita. Pengarang dapat mengambil posisi sebagai tokoh utama (orang pertama), tokoh yang berinteraksi (orang kedua), atau sebagai pengamat (orang ketiga). Selain itu, pengarang juga dapat memilih

sudut pandang dari tokoh yang tidak terlibat langsung dalam alur cerita, yakni sebagai narator eksternal.

g) Amanat adalah nilai moral atau inti pemikiran yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuat. Dalam cerpen, amanat biasanya tidak disampaikan secara langsung, melainkan tersirat melalui peristiwa dan tindakan tokoh.

(2) Unsur Ekstrinsik

a) Latar belakang masyarakat, aspek-aspek yang termasuk dalam latar belakang kehidupan masyarakat meliputi sistem ideologi negara, situasi politik, keadaan sosial, serta kondisi perekonomian.

b) Latar Belakang Penulis, mencakup peristiwa yang berhubungan dengan kehidupan pribadi dan pandangan kepenulisan, seperti biografi atau riwayat hidupnya, keadaan mental atau emosional yang memengaruhi proses kreatif, serta pengaruh aliran sastra yang dianut atau dijadikan landasan dalam berkarya.

c) Nilai yang terkandung Dalam cerpen, mencakup nilai agama, nilai sosial, nilai moral, serta berbagai nilai lain yang berasal dari faktor luar teks dan memengaruhi isi serta pesan dalam sebuah karya sastra.

(5) Struktur Cerpen

Berikut adalah bagian-bagian struktur cerpen menurut Attas et al., (2021:11) yang disusun dalam beberapa bagian:

- a) Abstrak atau sinopsis merupakan rangkuman yang menjelaskan secara singkat keseluruhan isi cerita.
- b) Orientasi merupakan bagian awal pengenalan dalam cerita yang memperkenalkan tokoh-tokoh serta memperlihatkan awal mula permasalahan yang dihadapi.
- c) Komplikasi atau klimaks merupakan tahapan dalam cerpen yang menunjukkan titik tertinggi dari konflik yang dialami tokoh utama.
- d) Evaluasi adalah bagian dalam cerpen yang memuat penilaian atau tanggapan pengarang terhadap puncak peristiwa yang telah terjadi. Penilaian tersebut dapat disampaikan secara langsung oleh pengarang maupun melalui tokoh dalam cerita. Pada tahap ini, alur cerita dan konflik mulai mereda, namun pembaca tetap menantikan kelanjutan atau penyelesaian konflik sebagai penutup cerita.
- e) Resolusi merupakan bagian penutup cerita yang menampilkan penyelesaian dari seluruh konflik yang terjadi. Pada tahap ini, tingkat ketegangan sudah menurun dibandingkan dengan saat komplikasi.

f) Koda merupakan bagian penutup cerpen yang berfungsi sebagai komentar terakhir tentang keseluruhan cerita, serta menyampaikan kesimpulan dari pengalaman yang dialami oleh tokoh utama.

2) Perbedaan Cerpen dengan Naratif Lain

Karya sastra naratif merupakan jenis tulisan yang mengisahkan sebuah peristiwa, tokoh, dan konflik dalam bentuk cerita. Di jenjang SMA/SMK siswa dikenalkan dengan berbagai jenis narasi seperti cerpen, novel, cerita rakyat, hikayat, dan naskah drama. Meskipun semua termasuk dalam kategori teks naratif, tiap jenis memiliki perbedaan pokok dari segi struktur, gaya bahasa, isi, dan tujuan komunikasinya. Berikut ini penjelasannya:

(1) Perbedaan cerpen dengan novel

Cerpen dan novel adalah dua bentuk karya sastra naratif yang berbeda secara mendasar. Cerpen ditandai melalui narasi yang singkat dan padat, dengan mengisahkan satu kejadian inti dan jumlah tokoh yang terbatas. Alur dalam cerpen bersifat sederhana dan tidak kompleks, sehingga memungkinkan pembaca menyelesaikannya dalam satu kali baca. Sementara itu, novel merupakan karya prosa panjang yang memuat berbagai peristiwa dan konflik, serta menampilkan banyak tokoh dengan pengembangan karakter yang lebih mendalam. Alur cerita disampaikan secara runtut sesuai dengan urutan

waktu kejadian, dari awal, tengah, hingga akhir (kronologis). atau alur yang tidak mengikuti urutan waktu secara langsung, bisa melompat-lompat (flashback atau flashforward). novel disusun dengan gaya bahasa yang lebih deskriptif dan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk dibaca dan dipahami secara utuh.

(2) Perbedaan Cerpen dengan Cerita rakyat

Cerpen dan cerita rakyat merupakan dua bentuk karya sastra naratif yang memiliki karakteristik berbeda, baik dilihat dari asal-usul, gaya penyampaian, maupun fungsi budaya yang dikandungnya. Cerpen adalah karya sastra modern yang ditulis oleh individu dengan gaya bahasa yang mengikuti perkembangan zaman serta menyajikan tema-tema kehidupan sehari-hari secara realistis. Struktur cerpen umumnya lebih sistematis, berfokus pada satu konflik utama, dan bertujuan memberikan kesan atau pesan secara singkat namun kuat. Sebaliknya, cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan tradisional yang berkembang secara turun-temurun dalam masyarakat dan tidak diketahui penciptanya secara pasti. Cerita ini mengandung unsur-unsur mitos, legenda, atau kepercayaan lokal yang mencerminkan nilai-nilai budaya serta norma sosial masyarakat pendukungnya.

(3) Perbedaan Cerpen dengan Teks Hikayat

Cerpen dan teks hikayat merupakan dua bentuk karya sastra naratif yang memiliki perbedaan signifikan terutama dari segi asal-usul, gaya bahasa, serta isi yang disajikan. Cerpen termasuk dalam karya sastra kontemporer yang menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami, serta mengangkat tema-tema kehidupan sehari-hari dengan pendekatan yang realistik. Sedangkan, teks hikayat merupakan karya sastra tradisional yang berasal dari kebudayaan Melayu dan disusun dalam bahasa klasik yang kaya dengan gaya bahasa yang indah dan penuh dengan kiasan. Isi hikayat biasanya berupa kisah kepahlawanan, cerita tentang hal-hal ajaib, serta tokoh-tokoh yang memiliki kekuatan luar biasa, yang sekaligus mencerminkan nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual masyarakat pada masa lampau.

(4) Perbedaan cerpen dengan naskah drama

Cerpen dan naskah drama merupakan dua jenis karya sastra yang berbeda dalam cara penyajian ceritanya. Cerpen disampaikan melalui narasi yang memuat penggambaran tokoh, latar, serta jalannya peristiwa secara langsung kepada pembaca. Sementara itu, naskah drama dibuat untuk dipentaskan, sehingga penyampaian ceritanya dilakukan melalui dialog antar tokoh serta petunjuk panggung tanpa menggunakan narasi deskriptif. Oleh sebab itu, cerpen cenderung menggunakan

narasi dan deskripsi, sedangkan naskah drama lebih mengutamakan percakapan dan gerak panggung sebagai sarana penyampaian pesan.

3) Keterampilan Menulis Cerpen

Keterampilan dalam menulis cerpen mencakup pengembangan ide, penyusunan alur cerita, dan penyampaian gagasan secara naratif yang menarik, sistematis, dan komunikatif. Menulis cerpen bukan sekadar menulis kata-kata, melainkan memerlukan kreativitas serta penguasaan teknik-teknik penting seperti pembentukan tokoh, penentuan latar, konflik cerita, dan cara mengakhiri cerita dengan tepat.

Adapun langkah-langkah dalam menulis cerpen menurut Zuandi, (2022:21) yakni sebagai berikut:

(1) Menentukan Ide atau Tema

Diperoleh dari pengalaman pribadi maupun dari pengalaman orang lain. Setiap ide yang muncul dapat dituangkan ke dalam tulisan agar memudahkan dalam proses penyusunan menjadi sebuah cerita yang utuh.

(2) Menyusun Kerangka karangan cerita

Kerangka cerita adalah gambaran awal dari alur naratif yang akan dikembangkan menjadi sebuah karya cerita utuh. Penyusunan kerangka ini dilakukan secara sistematis sesuai dengan ide pokok yang telah dimiliki sejak awal hingga akhir

cerita. Dalam prosesnya, kerangka mencakup pemilihan tokoh utama beserta karakteristiknya sebagai pusat penggerak cerita, penetapan latar tempat dan waktu yang relevan, serta penentuan jalannya alur yang membentuk struktur cerita secara keseluruhan.

(3) Mengembangkan Kerangka Karangan menjadi sebuah Karya Sastra

Tindakan berikutnya adalah mulai menuangkan cerita secara utuh dari kerangka yang telah disusun sebelumnya. Proses ini melibatkan pengembangan ide dan susunan cerita dengan unsur-unsur cerita yang jelas, seperti tokoh, latar, konflik, dan alur, sehingga membentuk sebuah karya cerpen yang utuh, runtut, dan menarik untuk dibaca. Bagi penulis pemula, disarankan untuk memulai dari bagian yang paling mudah ditulis terlebih dahulu. Hindari menghentikan proses menulis di tengah jalan, usahakan untuk menyelesaikan naskah hingga tuntas meskipun hasil awalnya belum sempurna.

(4) Merevisi

Setelah menyelesaikan penulisan cerita, penulis dapat membaca kembali hasil karyanya untuk menemukan kesalahan, kekurangan, serta keunggulan yang ada dalam tulisan tersebut.

2.2.4 Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen

Penerapan merupakan langkah nyata dalam melaksanakan metode pembelajaran tertentu yang ditujukan untuk meningkatkan pencapaian belajar peserta didik (Nazla et al., 2023). Pembelajaran menulis cerpen dengan model *project based learning* dan media canva sebagai alat untuk menyusun cerpen secara visual dengan bentuk buku cerita digital. Penerapan tersebut sangat tepat digunakan untuk keterampilan menulis cerpen. Melalui model ini, siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan mampu berpikir kritis. Serta dengan memanfaatkan teknologi modern berupa aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, siswa dapat mengembangkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis lewat visualisasi cerita yang mereka hasilkan. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide secara lebih menarik dan terstruktur, baik dalam aspek isi maupun tampilan. Dengan demikian, pembelajaran menulis cerpen menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Berikut adalah tahapan penerapan media Canva dalam bentuk buku cerita digital menggunakan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen, yang dilakukan melalui sintaks *Project Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Tahap Penentuan proyek, (1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan yaitu siswa dapat menulis cerpen

dengan struktur, unsur dan kaidah kebahasaan dalam cerpen, (2) Guru memaparkan materi pembelajaran tentang langkah-langkah dalam menulis cerpen, (3) Guru memperkenalkan proyek: Membuat buku cerita digital menggunakan Canva berdasarkan cerpen hasil karya sendiri, (4) Guru memberikan satu contoh cerpen berbentuk buku cerita digital yang dibuat pada aplikasi canva.

- 2) Tahap perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, (1) Guru menjelaskan teknik penggunaan canva untuk membuat buku cerita digital, (2) Siswa diberikan tugas individu untuk membuat cerpen dengan tema bebas, dapat melalui pengalaman, imajinasi, dan khayalan siswa, (3) Setiap siswa menyusun rencana dimulai dari tema, judul, hingga menjadi kerangka karangan cerita.
- 3) Tahap penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, (1) Guru menetapkan timeline pengerjaan proyek. dimulai dari pertemuan ke-1 menentukan ide dan menyusun kerangka, pertemuan ke-2 merubah kerangka kedalam cerita utuh, pertemuan ke-3 Mendesain cerita di aplikasi canva dalam bentuk buku cerita digital, dan pertemuan ke-4 merevisi hasil cerpen dan publikasi.
- 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas & monitoring guru, (1) Guru membimbing setiap siswa dalam penyusunan cerpen, memeriksa setiap hasil cerpen siswa untuk melihat kesesuaian struktur, unsur, dan gaya bahasa.

- 5) Penyusunan laporan & presentasi/publikasi hasil, (1) Setiap siswa mempresentasikan hasil cerpen didepan kelas, (2) Guru meminta siswa lain untuk menanggapi hasil cerpen yang dipresentasikan
- 6) Evaluasi proyek & hasil proyek, (1) Guru memberikan umpan balik dan apresiasi untuk hasil menulis cerpen pada setiap siswa, (2) Guru melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2.2.5 Hasil Evaluasi Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen

Evaluasi merupakan suatu kegiatan sistematis yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik. Sistem evaluasi yang dirancang secara tepat dapat menyajikan gambaran menyeluruh mengenai proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan dasar dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif oleh pendidik. Bagi peserta didik, keberadaan evaluasi akan memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dan meningkatkan belajar secara berkelanjutan (Magdalena, et, al., 2020:244). Sementara itu, menurut Hujannah, (2021:169) menyatakan evaluasi adalah suatu proses penilaian yang dilaksanakan oleh pendidik selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk memantau perkembangan peserta didik serta mengevaluasi tingkat keberhasilan

strategi pembelajaran yang telah diterapkan di dalam kelas. Berdasarkan definisi dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang terstruktur dan terencana untuk mengumpulkan serta menganalisis data untuk menilai keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi memiliki peran penting, tidak hanya sebagai acuan bagi guru dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk memantau kemajuan belajar peserta didik serta mendorong mereka untuk terus mengembangkan kemampuan dan semangat belajar secara berkelanjutan.

Evaluasi dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen dengan menggunakan media Canva dan model *Project Based Learning* bertujuan untuk mengukur ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar mengacu pada tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran, yaitu mampu menulis cerpen berbentuk buku cerita digital melalui aplikasi canva dengan memperhatikan struktur, unsur, dan kaidah kebahasaan. Pada kriteria ketuntasan siswa dinyatakan tuntas belajar jika skor hasil belajarnya mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah SMK NU SUGIO, yaitu sebesar 75. Sedangkan sebuah kelas dianggap tuntas secara klasikal apabila lebih dari 85% siswa di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar.

2.2.6 Respons Siswa Terhadap Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen

Respons siswa adalah reaksi atau perilaku yang timbul sebagai akibat dari rangsangan yang diberikan oleh guru atau sebagai bentuk tanggapan terhadap aktivitas pembelajaran yang dirasakan menyenangkan. Perilaku tersebut dipengaruhi oleh stimulus dan respons yang ditunjukkan oleh siswa. Dengan demikian, respons siswa adalah aspek penting yang memengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, respons siswa terhadap keterampilan menulis cerpen dengan memanfaatkan media Canva melalui model *Project Based Learning* diukur melalui angket, yang menggambarkan sejauh mana siswa merasa senang atau tidak selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal-hal yang perlu mendapatkan respons dari siswa dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Apakah siswa tertarik dengan penggunaan media Canva dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen?
- 2) Bagaimana tingkat pemahaman materi dengan menggunakan media Canva dan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen?
- 3) Apakah aplikasi canva mudah digunakan untuk mendesain buku cerita digital?

- 4) Apakah dengan menulis cerpen pada aplikasi Canva dapat mengembangkan kreativitas siswa?
- 5) Apakah siswa merasa puas dengan hasil karya cerpen yang diciptakan melalui aplikasi Canva?

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *mixed methods*. Menurut Azhari et al., (2023:3) metode *mixed methods* (metode campuran) adalah pendekatan yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Penggunaan kedua metode ini secara bersamaan dalam satu penelitian bertujuan untuk memperoleh data yang lebih terperinci, valid, dan objektif. Saryono menyatakan (dalam buku Sulistiyo, 2023:1) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang dipakai untuk menelaah, mengungkap, mendeskripsikan, serta menjelaskan karakteristik atau aspek dampak sosial yang tidak dapat diukur atau dianalisis secara kuantitatif. Sedangkan Menurut Syahroni, (2022:46) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang memakai data berupa angka, grafik, dan tabel, serta menggunakan teknik analisis statistik untuk menguji validitas hipotesis yang telah dirumuskan.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana penerapan media canva berbentuk buku cerita digital dan model project based learning pada pembelajaran menulis cerpen, sedangkan metode penelitian kuantitatif digunakan untuk menghitung aktivitas guru dan aktivitas siswa, menghitung hasil evaluasi belajar siswa, serta menghitung respon siswa setelah mengikuti pelaksanaan penerapan media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project*

Based Learning pada pembelajaran menulis cerpen di kelas XI SMK NU Sugio.

3.2 Data dan Sumber Data

3.2.1 Data Penelitian

Data adalah kumpulan informasi berupa fakta, kata-kata, dan angka yang berguna untuk mendapatkan informasi penting dalam mendukung suatu penelitian (Makbul, 2021:3). Data kualitatif dan kuantitatif digunakan pada penelitian ini, kualitatif diperoleh melalui dokumentasi, sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil aktivitas guru dan siswa, hasil evaluasi belajar siswa, serta respon siswa. Aktivitas guru dan siswa diperoleh melalui pengolahan data observasi. Hasil evaluasi belajar siswa, serta hasil respons siswa. Hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa diperoleh dari pengolahan data observasi, hasil evaluasi belajar siswa diperoleh dari mengukur tingkat pencapaian atau ketuntasan siswa dalam keterampilan menulis cerpen, serta respons siswa diperoleh dari pendapat atau tanggapan mereka terhadap proses pembelajaran menulis cerpen yang menggunakan aplikasi Canva dan model *Project Based Learning*. Kedua jenis data ini dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, tes menulis cerpen, serta angket atau kuesioner siswa.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Segala hal yang dapat memberikan informasi terkait data disebut sumber data. Sumber data terdiri dari dua jenis, yakni data primer dan data sekunder.

1) Data primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber utama atau lokasi tempat penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini, sumber data primer terdiri sebagai berikut:

- a) Siswa kelas XI SMK NU Sugio sebanyak 25 orang, terdiri dari 22 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki, yang menjadi subjek penelitian dan terlibat langsung pada pembelajaran menulis cerpen. Data diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa, karya cerpen dalam bentuk buku digital, serta angket respons siswa terhadap pembelajaran.
- b) Guru Bahasa Indonesia kelas XI, yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran. Data dari guru diperoleh melalui wawancara dan observasi yang berkaitan dengan penerapan model *Project Based Learning* dan penggunaan media Canva dalam kegiatan belajar mengajar.
- c) Produk hasil belajar, berupa buku cerita digital yang dibuat oleh siswa sebagai hasil dari proyek menulis cerpen, data hasil proyek

diperoleh dari ketepatan unsur pembangun cerpen, struktur cerpen, serta kreatif dan kemenarikan desain.

2) Data sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang dikumpulkan oleh peneliti melalui sumber lain, bukan secara langsung dari subjek penelitian. Pada penelitian ini, data sekunder meliputi buku paket Bahasa Indonesia kelas XI, jurnal, literatur, dan berbagai sumber pustaka terkait media Canva, model pembelajaran *Project Based Learning*, keterampilan menulis cerpen, serta teori-teori pendukung.

3.3 Pengumpulan Data Penelitian

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, observasi, tes, serta kuesioner atau angket.

1) Teknik dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan beragam sumber tertulis, termasuk buku, arsip, catatan, data numerik, gambar, dan laporan atau informasi lain yang berkaitan untuk mendukung penelitian (Maulidah, 2020:75). Dengan metode ini, peneliti memperoleh data dari dokumen yang tersedia sehingga dapat mencatat informasi terkait penelitian, seperti kondisi lingkungan, situasi guru dan siswa, foto-foto, dan sebagainya

2) Teknik observasi

Teknik observasi digunakan untuk memperoleh informasi yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi aktivitas peserta didik serta pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti melalui pengisian instrumen yang telah disusun secara sistematis. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen dengan media Canva berupa buku cerita digital dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil peneliti dalam penerapan media tersebut.

- a) Peneliti melakukan observasi dengan berada di posisi yang memungkinkan untuk melihat dengan jelas aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- b) Selama proses pembelajaran menulis cerpen dengan media Canva menggunakan pendekatan model *Project Based Learning*, peneliti melakukan pengamatan proses berlangsungnya kegiatan belajar tersebut.
- c) Guru yang juga bertindak sebagai peneliti secara tidak langsung mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran.
- d) Hasil observasi dicatat dengan memberi tanda centang pada tabel yang berisi pernyataan terkait aktivitas siswa dalam penggunaan media Canva dan penerapan model *Project Based Learning*.

e) Observasi dilaksanakan secara menyeluruh mulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

3) Teknik tes

Teknik tes digunakan sebagai metode pengumpulan data yang bersifat kuantitatif. Tujuan dari teknik ini adalah untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik melalui pemberian skor atau nilai berdasarkan hasil tugas menulis cerpen setelah diterapkannya media Canva dalam bentuk buku cerita digital pada akhir kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan tes berbentuk tugas individu menulis cerpen dengan desain buku cerita digital. Langkah-langkah pengambilan data tes hasil belajar siswa dirinci sebagai berikut:

- a) Tahap persiapan, peneliti menyusun soal-soal yang dituangkan dalam lembar kerja peserta didik serta menyiapkan pedoman penilaiannya.
- b) Tahap pelaksanaan, peneliti membagikan lembar soal atau lembar kerja kepada siswa, kemudian memberikan bimbingan dan melakukan pemantauan selama tes berlangsung.
- c) Tahap evaluasi, peneliti menetapkan skor atau nilai dari hasil tes siswa dan menyusunnya ke dalam bentuk tabel.

4) Teknik kuisisioner atau angket

Teknik angket atau kuesioner digunakan sebagai alat untuk memperoleh data tentang respon peserta didik terhadap penerapan

media aplikasi Canva berbentuk buku cerita digital dalam pembelajaran materi cerpen. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang dibagikan pada akhir proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang ditempuh peneliti untuk memperoleh data kuesioner yaitu sebagai berikut:

- a) Peneliti merancang instrumen yang diperlukan dalam bentuk lembar kuesioner, lalu mengonsultasikannya kepada dosen pembimbing sebelum mencetak dan menyiapkan kuesioner tersebut.
- b) Setelah proses pembelajaran selesai, guru (peneliti) akan membagikan kuesioner kepada peserta didik.
- c) Guru (peneliti) memberikan petunjuk kepada siswa tentang cara pengisian kuesioner dengan tepat.
- d) Kuesioner terdiri dari 14 butir pernyataan tentang pendapat siswa terhadap penggunaan media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model project based learning pada pembelajaran menulis cerpen yang telah diterapkan.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau pedoman yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun instrumen dalam penelitian ini dapat diamati sebagai berikut.

1) Dokumentasi

Teknik dokumentasi menggunakan instrumen yang mencakup aktivitas pengambilan foto serta pencatatan berbagai data yang relevan, baik berupa laporan tertulis maupun tergambar. Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini berfungsi sebagai pelengkap dan penguat terhadap hasil observasi.

2) Lembar Observasi

Instrumen untuk teknik observasi berupa lembar pengamatan memuat hal-hal yang menjadi fokus pengamatan peneliti. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan sejak awal kegiatan pembelajaran dengan mencatat aktivitas siswa dan guru ke dalam tabel yang tersedia pada lembar observasi. Aspek-aspek aktivitas siswa dan guru yang diamati meliputi beberapa hal berikut:

(1) Lembar observasi aktivitas guru

Tabel 3.1
Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aktifitas Yang Diamati	SB	C	K
		3	2	1
Penerapan Kegiatan Awal				
1.	Guru memberi salam dan bertanya kabar pada peserta didik			
2.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran			
3.	Guru menggali pemahaman terkait materi cerpen			
4.	Guru mengaitkan materi cerpen dengan kehidupan sehari-hari			
Penerapan Kegiatan Inti				
5.	(Pertanyaan Mendasar)			

	Guru memberikan pertanyaan pemantik pada peserta didik			
6.	Guru memaparkan materi pembelajaran tentang langkah-langkah dalam menulis cerpen			
7.	(Penentuan Proyek) Guru memberikan arahan terkait proyek yang akan dilaksanakan yaitu menulis cerpen berdasarkan pengalaman nyata atau imajinatif.			
8.	Guru mengenalkan aplikasi Canva dan teknik penggunaan untuk membuat buku cerita digital			
9.	Guru memberikan satu contoh cerpen berbentuk buku cerita digital yang dibuat pada aplikasi Canva.			
10.	(Perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek) Guru memberikan tugas individu pada peserta didik untuk membuat cerpen dengan media canva berbentuk buku cerita digital dengan menentukan unsur pembangun cerpen dan struktur yang tepat			
11.	Guru meminta setiap peserta didik untuk menyelesaikan tahapan penyelesaian proyek			
12.	(Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek) Guru menetapkan waktu pengerjaan cerpen			
13.	(Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru) Guru membimbing setiap peserta didik dalam penyusunan cerpen, memeriksa kesesuaian struktur, unsur, dan gaya bahasa.			
14.	(Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek) Guru meminta setiap peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya cerpennya			
15.	Guru menugaskan peserta didik lain untuk menanggapi hasil cerpen yang dipresentasikan			
16.	(Evaluasi proyek dan hasil proyek)			

	Guru memberikan apresiasi pada setiap peserta didik atas hasil karya cerpennya			
Penerapan Kegiatan Akhir				
17.	Guru melakukan refleksi tentang proses pembelajaran menulis cerpen			
18.	Guru memberikan penegasan terhadap pembelajaran dengan memberikan kesimpulan			
19.	Guru menutup pelajaran dan memberi motivasi peserta didik			
	Total skor diperoleh			
	Jumlah Skor maksimal			
	Nilai Presentase			

(2) Lembar observasi aktivitas siswa

Tabel 3.2
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktifitas Yang Diamati	SB	B	C
		3	2	1
1.	Siswa memperhatikan ketika diberikan materi cerpen			
2.	Siswa aktif bertanya dalam proses pembelajaran			
3.	Siswa menunjukkan antusias saat pengenalan media Aplikasi Canva			
4.	Siswa dapat menulis cerpen dengan menentukan unsur pembangun cerpen dan struktur yang tepat			
5.	Siswa mampu membuat cerpen pada aplikasi canva dalam bentuk buku cerita digital			
6.	Siswa mampu mengkreasikan hasil karya cerpen pada aplikasi canva dengan kreatif dan menarik			
7.	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu			
8.	Siswa mampu memahami materi setelah diterapkan media Canva dengan model Project Based Learning			

9.	Siswa berani dalam mempresentasikan hasil karya cerpennya di depan kelas			
10.	Siswa berani memberikan tanggapan terhadap presentasi siswa lain			
TOTAL				

3) Lembar Soal Tes

Instrumen yang digunakan dalam teknik tes adalah lembar soal. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual. Teknik tes ini digunakan untuk menilai pencapaian belajar siswa melalui pemberian skor atau nilai berdasarkan hasil tugas pada materi cerpen. Lembar soal tes diberikan pada siswa yaitu tugas menulis cerpen dengan media Canva berbentuk buku cerita digital. buku cerita digital tersebut berisi tentang cerita pendek hasil karya siswa yang didesain dengan menarik. Adapun lembar soal tes yang digunakan dalam penelitian penerapan media canva pada pembelajaran menulis cerpen.

Tabel 3.3
Lembar Soal Tes

No	Soal Tes	Skor Per Item
1.	Tulislah sebuah cerpen dengan bentuk buku cerita digital menggunakan aplikasi canva dengan memperhatikan hal-hal berikut!	
	a) Pastikan cerpen yang kalian tulis sesuai dengan unsur instrinsik pembangun cerpen yang meliputi	
	1) Tema	2
	2) Tokoh & Penokohan	2
	3) Alur	2
	4) Latar	2
	5) Sudut Pandang	2
	6) Gaya Bahasa	2

	7) Amanat	2
	a) Pastikan cerpen yang kalian tulis sesuai dengan struktur penulisan cerpen yang meliputi	
	1) Abstrak	2
	2) Orientasi	2
	3) Komplikasi/Klimaks	2
	4) Resolusi	2
	5) Koda	2
2.	Kreasikan cerpen yang kalian tulis kedalam bentuk buku cerita digital menggunakan media aplikasi canva, dengan memperhatikan hal-hal berikut!	
	1) Kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita	2
	2) Kreativitas dan kemenarikan desain	2
Jumlah Skor Maksimal		28 (Nilai 100)

4) Lembar Angket/ Kuisisioner

Instrumen untuk teknik kuesioner atau angket terdiri dari 14 pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Setiap pernyataan memiliki tiga opsi jawaban dengan bobot skor berbeda, yaitu skor 3 untuk jawaban sangat setuju, skor 2 untuk jawaban setuju, dan skor 1 untuk jawaban tidak setuju. instrumen respon siswa berupa *chek-list*, yaitu siswa diminta memberi tanda *chek-list* (✓) pada kategori jawaban dari pertanyaan yang diberikan sesuai dengan pendapatnya. Melalui angket dapat dikumpulkan data tentang respon siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen dengan penggunaan media canva berbentuk buku cerita digital. lembar angket yang dimaksud sebagai berikut:

Tabel 3.4
Lembar Angket Respon Siswa

No	Indikator	Skor		
		SS	S	ST
		3	2	1
1.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan canva			
2.	Saya tertarik pada kegiatan pembelajaran menulis cerpen karena menciptakan karya buku cerita digital			
3.	Model Project Based Learning membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan			
4.	Saya lebih memahami langkah-langkah menulis cerpen setelah menggunakan model Project Based Learning			
5.	Penyusunan buku cerita digital membantu saya memahami struktur cerpen			
6.	Media canva membuat saya tertarik untuk belajar menulis			
7.	Canva memudahkan saya dalam mengekspresikan ide cerita secara visual dan tertulis			
8.	Penggunaan Canva membantu saya menghasilkan karya yang lebih menarik			
9.	Saya puas dengan hasil buku cerita digital yang saya buat			
10.	Saya terlibat aktif dalam proses pembuatan buku cerita digital			
11.	Diskusi bersama teman membantu saya mengembangkan ide cerita yang lebih menarik			
12.	Pembelajaran ini memberikan saya pengalaman baru yang bermanfaat			
13.	Saya ingin kegiatan pembelajaran seperti ini dilakukan lagi dimasa depan			
	Jumlah			
	Nilai Presentase			
	Kriteria			

3.5 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur atau langkah-langkah penelitian adalah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis dan terorganisir selama pelaksanaan penelitian. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahap utama yang dijabarkan sebagai berikut.

1) Pra Penelitian

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa tahap persiapan, sebagai berikut:

- (1) Menentukan judul penelitian dan melakukan konsultasi awal dengan dosen pembimbing.
- (2) Menyusun proposal penelitian sebagai dasar pelaksanaan kegiatan
- (3) Mengajukan izin penelitian kepada Kepala Sekolah SMK NU Sugio
- (4) Melakukan komunikasi dengan guru Bahasa Indonesia tentang jadwal pelaksanaan penelitian
- (5) Membuat bahan ajar serta instrumen yang dibutuhkan dalam proses penelitian.

2) Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi:

- (1) Kegiatan pembelajaran pada materi menulis cerpen dilaksanakan oleh peneliti dengan memanfaatkan media Canva dan model pembelajaran *Project Based Learning*.

- (2) Peneliti mengidentifikasi perilaku guru dan siswa selama proses pembelajaran, kemudian mencatat hasil pengamatan tersebut ke dalam lembar observasi sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.
- (3) Guru (peneliti) memberikan tes berupa soal uraian menulis cerpen guna mengukur tingkat pencapaian belajar siswa setelah penerapan media Canva dan model *project based learning*.
- (4) Guru (peneliti) melakukan penilaian terhadap hasil tes yang telah dikerjakan oleh siswa
- (5) Setelah pembelajaran selesai, guru (peneliti) membagikan lembar kuesioner untuk diisi oleh siswa
- (6) Seluruh data yang telah dikumpulkan, meliputi aktivitas siswa dan guru, hasil evaluasi belajar, serta hasil angket/kuesioner siswa, kemudian diolah oleh peneliti.

3) Pasca Penelitian

Setelah memperoleh data aktivitas siswa dan guru saat pembelajaran, hasil penerapan, dan respon siswa data-data tersebut kemudian akan dianalisis oleh peneliti. Hasil data tersebut ditentukan penilaiannya kemudian dihitung sesuai rumus yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil yang telah dihitung dengan rumus akan membantu peneliti untuk memecahkan rumusan masalah.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis setelah proses penelitian selesai. Data tersebut dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan

kuantitatif. Teknik-teknik yang digunakan dalam analisis data tersebut dijelaskan sebagai berikut:

3.6.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

1) Analisis data dokumentasi

Analisis data dokumentasi dilakukan dengan cara memaparkan tentang penerapan media canva dalam bentuk buku cerita digital dengan model *project based learning* pada pembelajaran menulis cerpen. Data tersebut dianalisis sesuai dengan sintaks *project based learning*.

3.6.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif

1) Analisis data Observasi

(1) Analisis data aktivitas guru

Data hasil observasi guru dianalisis dengan cara mendeskripsikan setiap indikator aktivitas guru menggunakan rumus persentase (%), dengan cara membagi jumlah skor yang diperoleh guru dengan skor maksimal, kemudian di kalikan dengan 100%. Hasil perhitungan ini selanjutnya dimasukkan ke dalam tabel data pengamatan guru. Rumus persentase untuk analisis observasi guru adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Menentukan kriteria hasil observasi aktivitas guru, maka dilakukan pengelompokan atas 5 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Aktivitas guru selama pembelajaran menulis cerpen menggunakan media canva, dikatakan berhasil apabila berada pada kategori **baik** atau **sangat baik**.

Tabel 3.5

Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru

Nilai	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

(2) Analisis data aktivitas siswa

Data hasil observasi siswa dianalisis dengan mendeskripsikan setiap indikator aktivitas siswa menggunakan rumus persentase (%), dengan cara jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi dengan skor maksimal, kemudian di kalikan 100%. Hasil perhitungan ini selanjutnya dimasukkan ke dalam tabel data pengamatan siswa. Rumus

persentase untuk analisis observasi siswa adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = angka presentase

F = Frekuensi yang dicari

N = jumlah siswa

Penentuan kriteria hasil observasi aktivitas siswa dilakukan dengan mengelompokkan ke dalam lima kategori, yakni sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Aktivitas siswa selama pembelajaran menulis cerpen menggunakan media Canva dianggap berhasil apabila masuk dalam kategori **baik** atau **sangat baik**.

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian Hasil Observasi Siswa

Nilai	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

2) Analisis Data Hasil tes

Analisis hasil evaluasi atau ketuntasan belajar siswa dilakukan dengan mengamati kompetensi siswa dalam menulis teks biografi

setelah penerapan media Canva berbentuk poster, yang diukur menggunakan instrumen evaluasi terkait kompetensi tersebut.

Analisis data hasil belajar siswa (ketuntasan klasikal) pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$PT = \frac{nk}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PT = Persentase ketuntasan klasikal

nk = Siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa

Tabel 3.7
Kategori Hasil Evaluasi Menulis Cerpen

Nilai	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Siswa dinyatakan tuntas belajar jika memperoleh nilai pada kategori **baik** atau **sangat baik** dengan nilai minimal mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Selanjutnya, suatu kelas dianggap tuntas apabila lebih dari 80% siswa di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar.

3) Analisis Data respons siswa

Perhitungan analisis hasil respons siswa terhadap pemanfaatan media Canva dan model *Project Based learning* dalam

pembelajaran menulis cerpen dilakukan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

XR = Total skor seluruh respons siswa

N = jumlah siswa

Setelah mengikuti pembelajaran menulis dengan media Canva berupa buku cerita digital dan model *Project Based Learning*, hasil perhitungan respons siswa kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kategori Hasil Respon Siswa

Nilai	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Respons siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen menggunakan media Canva dalam bentuk buku cerita digital dianggap **positif** jika termasuk dalam kategori **baik** atau **sangat baik**.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMK NU Sugio pada kelas XI-DKV (Desain Komunikasi Visual). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media Canva dalam bentuk buku cerita digital menggunakan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen bagi siswa kelas XI SMK NU Sugio. Hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan rumusan masalah meliputi: (1) penerapan media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen, (2) hasil evaluasi belajar siswa, dan (3) respons belajar siswa, yang dijabarkan sebagai berikut:

4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU Sugio

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang melibatkan interaksi terstruktur antara guru dan siswa secara sistematis, dengan tujuan mencapai kompetensi atau hasil belajar yang telah ditentukan. Proses pembelajaran berlangsung melibatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa. Proses pembelajaran ini, guru tidak hanya bertindak sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk aktif dalam pembelajaran proyek menulis cerpen. Selain itu,

siswa juga terlibat secara aktif dan mandiri dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Berikut adalah penjelasan pelaksanaan penerapan media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU Sugio, berdasarkan sintaks *Project Based Learning* sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran bertujuan untuk membangun kesiapan belajar siswa. Kegiatan ini mencakup pengondisian aspek perhatian, motivasi, kesiapan fisik, mental, sosial, serta emosional agar seluruh siswa fokus pada pembelajaran yang akan dilaksanakan. Uraian pelaksanaan kegiatan awal yang dilakukan oleh guru dan siswa pada penelitian ini melalui cara sebagai berikut:

- (1) Guru dan siswa saling memberi sapaan dan menjawab salam
- (2) Guru dan siswa saling bertanya kabar
- (3) Guru dan siswa berdoa untuk memulai pembelajaran
- (4) Guru melakukan presensi kehadiran peserta siswa
- (5) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- (6) Guru menggali pemahaman terkait materi cerpen
- (7) Siswa menerima apresiasi pembelajaran

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan bagian pokok dari proses pembelajaran yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam

membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta menumbuhkan sikap. Pada tahap ini, siswa dilibatkan secara aktif melalui berbagai pendekatan, strategi, metode, dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

(Pertanyaan Mendasar)

- (1) Guru memberikan pertanyaan pemantik, seperti pernahkah kalian menulis cerpen?
- (2) Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang langkah-langkah menulis cerpen
- (3) Guru dan siswa berdiskusi terkait materi cerpen



Gambar 4.1

Guru Menjelaskan dan berdiskusi materi menulis cerpen

(Penentuan Proyek)

- (4) Guru memberikan arahan terkait proyek yang akan dilaksanakan yaitu menulis cerpen berdasarkan pengalaman nyata atau imajinatif.
- (5) Guru menjelaskan proyek membuat buku cerita digital berisi cerpen hasil karya siswa menggunakan media Canva dan *web* heyzine.

- (6) Siswa diberi pemahaman bahwa cerpen yang ditulis akan disusun dalam bentuk digital dan dipublikasikan.
- (7) Guru memberikan contoh cerpen berbentuk buku cerita digital yang dibuat pada aplikasi canva sebagai inspirasi



Gambar 4.2
Guru dan Siswa Berdiskusi Terkait Proyek Membuat Buku Cerita Digital dari Aplikasi Canva

(Perencanaan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek)

- (8) Guru dan siswa berdiskusi terkait rencana penyusunan cerpen yang akan ditulis
- (9) Guru dan siswa berdiskusi terkait topik atau tema yang relevan untuk dijadikan bahan cerpen
- (10) Siswa secara individu dapat merancang tahapan penyelesaian proyek seperti pemilihan tema, menyusun alur dalam bentuk kerangka cerita, mengembangkan kerangka cerita dalam bentuk teks utuh, merevisi dan menyunting hasil, serta mendesain cerpen berbentuk buku cerita digital pada canva.



Gambar 4.3
Siswa Menyusun dan Menganalisis Cerpen

(Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek)

(11) Guru dan siswa menyusun timeline pelaksanaan penyelesaian proyek menulis cerpen meliputi:

- a) Pertemuan ke-1 guru dan siswa berdiskusi tentang penentuan tema, judul, tokoh, dan pembuatan kerangka cerita
- b) Pertemuan ke-2 siswa mengembangkan kerangka cerita menjadi cerpen yang utuh, merevisi dan menyunting hasil cerpen, serta menganalisis unsur pembangun cerpen dan struktur cerpen yang telah ditulis.
- c) Pertemuan ke-3 siswa mendesain cerpen dalam bentuk buku cerita digital pada aplikasi canva secara kreatif, mempresentasikan hasil proyek, dan mempublikasikan hasil proyek.



Gambar 4.4
Siswa Mengkreasikan Cerpen dalam Bentuk Buku
Cerita Digital pada Aplikasi Canva

(Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru)

(12) Guru memonitoring proses penulisan cerpen pada setiap siswa

(13) Guru membantu siswa yang mengalami hambatan dalam menulis atau menggunakan aplikasi Canva

(14) Guru memberikan umpan balik terhadap isi, unsur, dan struktur cerpen yang disusun oleh siswa



Gambar 4.5
Guru Memonitor Aktivitas Siswa dengan Memberikan
Bantuan

(Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek)

(15) Setiap siswa mempresentasikan hasil proyek mereka di depan kelas

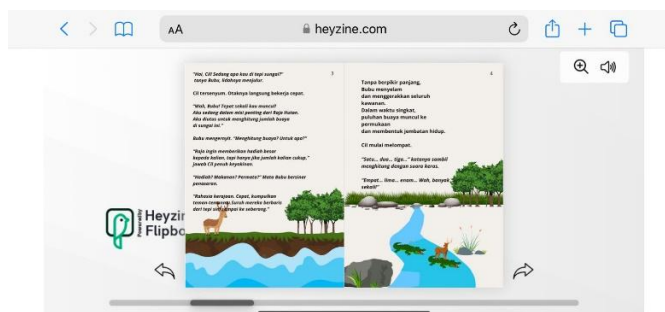
(16) Hasil buku cerita digital dipublikasikan melalui grup whatsapp kelas, agar siswa yang lain dapat membaca karya dari temannya.



Gambar 4.6
Siswa Mempresentasikan Hasil Proyek

(Evaluasi Proyek dan Hasil Proyek)

- (17) Guru melakukan evaluasi proyek dengan memperhatikan proses dan produk akhir
- (18) Evaluasi mencakup ketepatan unsur instrinsik dan struktur cerpen, serta kreativitas dalam mendesain buku cerita digital
- (19) Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa



Gambar 4.7
Contoh Cerpen Berbentuk Buku Cerita Digital yang Dibuat Oleh Siswa

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan tahap terakhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperkuat penguasaan materi oleh siswa, memberikan ruang bagi siswa untuk merefleksikan pengalaman belajarnya, menyampaikan umpan balik baik dari guru

maupun siswa, serta merancang langkah tindak lanjut untuk pembelajaran selanjutnya. Tahapan ini meliputi sejumlah aktivitas seperti refleksi, penguatan materi, pemberian umpan balik, dan penutupan pembelajaran. Kegiatan penutup mencakup:

- (1) Guru menginstruksikan siswa untuk melakukan refleksi pada kegiatan pembelajaran dan proyek yang telah mereka selesaikan. Aspek yang direfleksikan meliputi kesulitan yang dihadapi saat menyusun cerpen dan strategi yang digunakan untuk mengatasinya, serta perasaan yang muncul ketika berhasil menemukan solusi dari masalah tersebut.
- (2) Guru menegaskan kembali poin-poin penting dari materi cerpen yang telah dipelajari
- (3) Guru merangkum hasil pembelajaran serta menyampaikan rencana materi untuk pertemuan berikutnya.
- (4) Peneliti membagikan kuisisioner setelah pembelajaran selesai sebagai alat ukur respons siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen menggunakan media Canva dengan model pembelajaran *Project Based Learning*.
- (5) Guru dan siswa mengakhiri kegiatan dengan doa bersama dan salam penutup.

Berdasarkan proses pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media canva dalam bentuk buku cerita digital dan model *project based learning* diatas, peneliti mengamati aktivitas guru dan

siswa selama pembelajaran berlangsung. Berikut hasil penelitian dari lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Deskripsi dan Analisis Data Aktivitas Guru pada penerapan media canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU Sugio

Data analisis guru pada penerapan pembelajaran menulis cerpen diamati dengan menggunakan lembar aktivitas guru, data tersebut berisi indikator-indikator kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru pada setiap tahap, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Lembar ini digunakan untuk menilai sejauh mana guru melaksanakan perannya dalam membimbing siswa pada pembelajaran menulis cerpen. Hasil analisis data aktivitas guru terdapat di tabel 4.1 pada lampiran 4.

Berdasarkan tabel 4.1 pada lampiran 4, hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan media Canva dengan model *Project Based Learning* menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 94,7%. Hal ini menandakan bahwa metode tersebut efektif untuk diterapkan di kelas XI SMK NU Sugio. Berikut adalah pembahasan hasil observasi aktivitas guru.

Kegiatan Awal, aktivitas guru pada saat *membuka pelajaran dengan memberi salam dan bertanya kabar pada siswa* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru *menjelaskan tujuan pembelajaran* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru pada saat *menggali pemahaman terkait materi cerpen* diperoleh skor 2 dengan kategori cukup atau guru cukup aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru pada saat *mengaitkan materi cerpen dengan kehidupan sehari-hari* diperoleh skor 2 dengan kategori cukup atau guru cukup aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran.

Kegiatan Inti, yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan sintaks *project based learning* pada kegiatan pertanyaan mendasar saat *memberikan pertanyaan pemantik pada siswa* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru pada saat *memaparkan materi pembelajaran tentang langkah-langkah dalam menulis cerpen* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran.

Aktivitas guru pada kegiatan penentuan proyek saat *memberikan arahan terkait proyek yang akan dilaksanakan yaitu*

menulis cerpen berdasarkan pengalaman nyata atau imajinatif diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru saat *menjelaskan teknik penggunaan aplikasi Canva dan web heyzine untuk membuat buku cerita digital* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru saat *memberikan satu contoh cerpen berbentuk buku cerita digital yang dibuat pada aplikasi Canva* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran.

Aktivitas guru pada kegiatan perencanaan langkah-langkah penentuan proyek saat *memberikan tugas individu pada siswa untuk membuat cerpen dengan media canva berbentuk buku cerita digital dengan menentukan unsur pembangun cerpen dan struktur yang tepat* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru pada saat *meminta setiap siswa untuk menyelesaikan tahapan penyelesaian proyek* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran.

Aktivitas guru pada kegiatan penyusunan jadwal pelaksanaan proyek saat *menetapkan waktu pengerjaan cerpen* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran.

Aktivitas guru pada kegiatan penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru saat *membimbing setiap siswa dalam penyusunan cerpen, memeriksa kesesuaian struktur, unsur, dan gaya bahasa* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran.

Aktivitas guru pada kegiatan penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi hasil proyek saat *meminta setiap siswa untuk mempresentasikan hasil karya cerpennya* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru pada saat *menugaskan siswa lain untuk menanggapi hasil cerpen yang dipresentasikan* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran.

Aktivitas guru pada kegiatan evaluasi proyek dan hasil proyek saat *memberikan apresiasi pada setiap siswa atas hasil karya cerpennya* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran.

Kegiatan penutup, yang dilakukan pada aktivitas guru saat *melakukan refleksi tentang proses pembelajaran menulis cerpen* diperoleh skor 2 dengan kategori cukup atau guru cukup aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru pada saat *memberikan penegasan terhadap pembelajaran dengan memberikan kesimpulan* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat

baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran. Aktivitas guru pada saat *menutup pelajaran dan memberi motivasi siswa* diperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik atau guru aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut, terdapat 19 aspek yang dinilai. Hasilnya menunjukkan 16 aspek memperoleh skor 3, sedangkan 3 aspek memperoleh skor 2. maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan media Canva dengan model *Project Based Learning* ditinjau dari aktivitas guru mencapai persentase 94,7% yang masuk kategori **sangat baik** atau **efektif** untuk diterapkan di kelas XI SMK NU Sugio.

2. Deskripsi dan Analisis Data Aktivitas Siswa pada penerapan media canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU Sugio

Data analisis aktivitas siswa pada pembelajaran menulis cerpen diamati dengan menggunakan lembar aktivitas siswa yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, data tersebut berisi indikator-indikator keterlibatan siswa pada setiap tahap pembelajaran. Lembar tersebut digunakan untuk menilai tingkat partisipasi, respons, dan kemandirian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta dalam menghasilkan karya cerpen.

Hasil pengolahan data aktivitas siswa selama pembelajaran menulis cerpen dengan media canva berbentuk buku cerita digital dengan model *project based learning* pada siswa kelas XI SMK NU Sugio yang terdapat di tabel 4.2 dan 4.3 pada lampiran 5.

Berdasarkan tabel 4.2 dan 4.3 pada lampiran 5, diketahui presentase aktivitas siswa pada penerapan media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen adalah sebagai berikut.

Aktivitas siswa pada saat *memperhatikan ketika diberikan materi* diperoleh presentase kategori sangat baik sebesar 84% atau sebanyak 21 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 16% atau sebanyak 4 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 0% atau tidak ada siswa yang kurang baik dalam memperhatikan ketika diberikan materi.

Aktivitas siswa saat *aktif bertanya dalam proses pembelajaran* diperoleh presentase kategori sangat baik sebesar 40% atau sebanyak 9 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 52% atau sebanyak 14 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 8% atau sebanyak 2 siswa yang kurang baik dalam keaktifan bertanya pada saat mengikuti pembelajaran.

Aktivitas siswa pada saat *menunjukkan antusias saat pengenalan media aplikasi Canva* diperoleh presentase kategori sangat baik sebesar 96% atau sebanyak 24 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 4% atau sebanyak 1 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 0% atau tidak ada siswa yang kurang baik dalam menunjukkan antusias saat pengenalan media aplikasi Canva.

Aktivitas siswa pada saat *menulis cerpen dengan menentukan unsur pembangun cerpen dan struktur yang tepat* diperoleh presentase kategori kategori sangat baik sebesar 76% atau sebanyak 19 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 16% atau sebanyak 4 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 8% atau sebanyak 2 siswa yang kurang baik dalam menulis cerpen dengan menentukan unsur pembangun cerpen dan struktur yang tepat.

Aktivitas siswa pada *saat membuat cerpen di aplikasi canva dalam bentuk buku cerita digital* diperoleh presentase kategori sangat baik sebesar 92% atau sebanyak 23 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 4% atau sebanyak 1 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 4% atau sebanyak 1 siswa yang kurang baik dalam membuat cerpen di aplikasi Canva dalam bentuk buku cerita digital.

Aktivitas siswa pada saat *mengkreasikan hasil karya cerpen pada aplikasi Canva dengan kreatif dan menarik* diperoleh presentase kategori sangat baik sebesar 92% atau sebanyak 23 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 8% atau sebanyak 2 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 0% atau tidak ada siswa yang kurang baik dalam mengkreasikan hasil karya cerpen pada aplikasi Canva dengan kreatif dan menarik.

Aktivitas siswa pada saat *menyelesaikan tugas tepat waktu* diperoleh presentase kategori sangat baik sebesar 96% atau sebanyak 24 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 4% atau sebanyak 1 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 0% atau tidak ada siswa yang kurang baik dalam menyelesaikan tugas tepat waktu.

Aktivitas siswa pada saat *memahami materi setelah diterapkan media Canva dengan model project based learning* diperoleh presentase kategori sangat baik sebesar 80% atau sebanyak 20 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 20% atau sebanyak 5 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 0% atau tidak ada siswa yang kurang baik dalam memahami materi setelah diterapkan media Canva dengan model *project based learning*.

Aktivitas siswa saat *berani dalam mempresentasikan hasil karya cerpennya didepan kelas* diperoleh presentase kategori sangat baik sebesar 60% atau sebanyak 15 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 40% atau sebanyak 10 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 0% atau tidak ada siswa yang kurang baik dalam mempresentasikan hasil karya cerpen didepan kelas.

Aktivitas siswa saat *berani memberikan tanggapan terhadap presentasi siswa lain* diperoleh presentase kategori sangat baik sebesar 24% atau sebanyak 6 siswa, pada kategori cukup diperoleh presentase sebesar 68% atau sebanyak 17 siswa yang cukup baik, dan pada kategori kurang diperoleh presentase sebesar 8% atau sebanyak 2 siswa yang kurang baik dalam memberikan tanggapan terhadap presentasi siswan lain.

Dari tabel 4.2 dan 4.3 pada lampiran 5, terlihat bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa saat diobservasi oleh guru (peneliti) mencapai 90,2%. Dengan demikian, proses pembelajaran menulis cerpen dengan media Canva berbentuk buku cerita digital, berdasarkan aktivitas siswa, tergolong **sangat baik** dan **efektif** untuk dilaksanakan di kelas XI SMK NU Sugio.

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Canva dalam bentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada

pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU Sugio menunjukkan hasil yang sangat baik pada kedua aspek tersebut. Aktivitas guru mencapai persentase 94,7%, sedangkan aktivitas siswa sebesar 90,2%. Hal ini menandakan bahwa metode tersebut **efektif** dan layak untuk diterapkan di SMK NU Sugio.

4.1.2 Deskripsi dan Analisis Data Evaluasi Hasil Belajar Siswa pada penerapan media canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU Sugio

Evaluasi terhadap hasil belajar siswa dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dengan cara mengukur dan menilai hasil pencapaian belajar. Menurut Lestari (Lestari et al., 2024:173) Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui pengalaman belajar. Pada akhir proses pembelajaran, peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami serta menguasai materi yang telah dipelajari. Data tersebut dikumpulkan setelah pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan penerapan media Canva dalam bentuk buku cerita digital serta model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU Sugio. Hasil ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 pada lampiran 6.

Berdasarkan tabel 4.4 pada lampiran 6, analisis data tes ketuntasan belajar siswa pada akhir pembelajaran menulis cerpen dengan penerapan media Canva dalam bentuk buku cerita digital dan model *Project Based Learning* bertujuan untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan di sekolah, siswa dianggap tuntas apabila nilai belajarnya mencapai atau melebihi 75. Maka dari tabel 4.4 diatas, diketahui rincian hasil perolehan nilai tugas menulis cerpen berbentuk buku cerita digital menggunakan aplikasi canva dengan model *project based learning* pada 25 siswa sebagai berikut.

Siswa yang bernama *Achmad Laffi Miftachnur Rizqi* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 1, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 1, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 1, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 1, dan struktur koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita mendapatkan skor 2, desain kreativitas dan kemenarikan desain mendapatkan skor 1. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 21, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 75. Sesuai dengan KKM, *Achmad Laffi Miftachnur Rizqi* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis

cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Anggun Nafiatun Lil Wathon* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 27, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 96. Sesuai dengan KKM, *Anggun Nafiatun Lil Wathon* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Anisa Fitri Lestari* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 1, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 1, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur

koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 24, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 85. Sesuai dengan KKM, *Anisa Fitri Lestari* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Bintang Cahaya Firmansyah* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 1, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 1, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 1, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 1, dan struktur koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 1, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 1. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 20, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 71. Sesuai dengan KKM, *Bintang Cahaya Firmansyah* dikatakan telah *Tidak Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Dina Khalimatus Sa'diah* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 1, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 26, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 92. Sesuai dengan KKM, *Dina Khalimatus Sa'diah* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Efrita Dwi Ramadhani* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 1, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 1, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain

kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 1. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 23, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 82. Sesuai dengan KKM, *Efrita Dwi Ramadhani* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Elsa Putri Prastiwi* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 1. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 25, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 89. Sesuai dengan KKM, *Elsa Putri Prastiwi* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Eva Suryanti* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 1, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat

mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 1, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 24, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 85. Sesuai dengan KKM, *Eva Suryanti* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Fany Ayu Nur Anita* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 28, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 100. Sesuai dengan KKM, *Fany*

Ayu Nur Anita dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Lia Wahyu Ningtyas* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 1, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 26, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 92. Sesuai dengan KKM, *Lia Wahyu Ningtyas* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Mega Auliah* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 1, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur

koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 26, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 92. Sesuai dengan KKM, *Mega Auliah* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Neswa Ridhaili Niandra Putri* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 28, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 100. Sesuai dengan KKM, *Neswa Ridhaili Niandra Putri* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Nur Alfi Lutfiani* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 1, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 26, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 92. Sesuai dengan KKM, *Nur Alfi Lutfiani* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Nurul Yaratul Jannah* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 1, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 1, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 1, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain

kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 26, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 92. Sesuai dengan KKM, *Nurul Yaratul Jannah* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Putri Kusuma Dewi* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 27, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 96. Sesuai dengan KKM, *Putri Kusuma Dewi* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Rahma Firsyah Syaputri* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 1, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan

amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 1, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 25, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 89. Sesuai dengan KKM, *Rahma Firsyah Syaputri* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Rastiana Eka Fitria* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 28, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 100. Sesuai dengan KKM,

Rastiana Eka Fitri dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Relif Maghfiroh* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 1. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 1, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 26, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 92. Sesuai dengan KKM, *Relif Maghfiroh* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Salma Alikama Al-Hadi* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 1, latar mendapatkan skor 1, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi

mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 25, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 89. Sesuai dengan KKM, *Salma Alikama Al-Hadi* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Salsa Billa Agustin* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 28, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 100. Sesuai dengan KKM, *Salsa Billa Agustin* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Salvia Qonita El Falah* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan

skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 28, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 100. Sesuai dengan KKM, *Salvia Qonita El Falah* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Satria Al Muharom* pada aspek unsur intrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 1, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 1, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 1, struktur orientasi mendapatkan skor 1, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 1, struktur resolusi mendapatkan skor 1, dan struktur koda mendapatkan skor 1. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 1, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 1. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 18, sehingga

ketuntasan belajar mendapatkan nilai 64. Sesuai dengan KKM, *Satria Al Muharom* dikatakan telah *Tidak Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Sinta Dwi Puspita Sari* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 28, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 100. Sesuai dengan KKM, *Sinta Dwi Puspita Sari* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Zahrotun Salwa Syafitri* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 1, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur

komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 27, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 96. Sesuai dengan KKM, *Zahrotun Salwa Syafitri* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Siswa yang bernama *Marsela Damayanti* pada aspek unsur instrinsik tema mendapatkan skor 2, tokoh & penokohan mendapatkan skor 2, alur mendapatkan skor 2, latar mendapatkan skor 2, sudut pandang mendapatkan skor 2, gaya bahasa mendapatkan skor 2, dan amanat mendapatkan skor 2. Pada aspek struktur abstrak mendapatkan skor 2, struktur orientasi mendapatkan skor 2, struktur komplikasi/klimaks mendapatkan skor 2, struktur resolusi mendapatkan skor 2, dan struktur koda mendapatkan skor 2. Pada aspek desain kesesuaian ilustrasi dengan cerita mendapatkan skor 2, desain kreatif dan kemenarikan desain mendapatkan skor 2. Apabila dijumlah semua skor tersebut akan diperoleh jumlah skor 28, sehingga ketuntasan belajar mendapatkan nilai 100. Sesuai dengan KKM, *Marsela Damayanti* dikatakan telah *Tuntas* pada materi menulis cerpen melalui penggunaan media canva dan model *project based learning*.

Berdasarkan tabel 4.4 pada lampiran 7, terdapat 23 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 2 siswa belum tuntas. Hasil perhitungan tingkat ketuntasan belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen menggunakan media Canva dalam bentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* mencapai persentase 92%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori **sangat baik** dan **efektif** untuk diterapkan di kelas XI SMK NU Sugio.

4.1.3 Deskripsi dan Analisis Data Respons Siswa pada penerapan media canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU Sugio

Respons pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media Canva dengan model *Project Based Learning*. Data tersebut dikumpulkan melalui teknik kuesioner atau angket yang dibagikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai. Hasil respons siswa terhadap penerapan tersebut media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMK NU Sugio dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6 di lampiran 7.

Berdasarkan Tabel 4.6 pada lampiran 7, hasil presentase pada saat merespons pernyataan *saya merasa senang mengikuti pembelajaran*

menulis cerpen menggunakan canva diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 92% atau sebanyak 23 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 8% atau sebanyak 2 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 0% atau tidak ada siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *saya tertarik pada kegiatan pembelajaran menulis cerpen karena menciptakan karya buku cerita digital* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 84% atau sebanyak 21 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 12% atau sebanyak 3 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 4% atau sebanyak 1 siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *model project based learning membuat pembelajaran menjadi menyenangkan* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 76% atau sebanyak 19 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 16% atau sebanyak 4 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 8% atau sebanyak 2 siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *saya lebih memahami langkah-langkah menulis cerpen setelah menggunakan model project based learning* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 84% atau sebanyak 21 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 8% atau sebanyak 2 siswa, dan pada kategori tidak

setuju diperoleh presentase 8% atau sebanyak 2 siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *penyusunan buku cerita digital membuat saya lebih kreatif* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 96% atau sebanyak 24 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 4% atau sebanyak 1 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 0% atau tidak ada siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *media canva membuat saya lebih tertarik untuk belajar menulis* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 88% atau sebanyak 22 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 12% atau sebanyak 3 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 0% atau tidak ada siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *canva memudahkan saya dalam mengekspresikan ide cerita secara visual dan tertulis* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 96% atau sebanyak 24 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 4% atau sebanyak 1 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 0% atau tidak ada siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *penggunaan canva membantu saya menghasilkan karya yang lebih menarik* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 92% atau

sebanyak 23 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 8% atau sebanyak 2 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 0% atau tidak ada siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *saya puas dengan hasil buku cerita digital yang saya buat* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 100% atau sebanyak 25 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 0% atau tidak ada siswa yang merespon setuju, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 0% atau tidak ada siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *saya terlibat aktif dalam proses pembuatan buku cerita digital* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 96% atau sebanyak 24 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 4% atau sebanyak 1 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 0% atau tidak ada siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *diskusi bersama guru dan teman membantu saya dapat mengembangkan ide cerita yang lebih menarik* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 88% atau sebanyak 22 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 8% atau sebanyak 2 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 4% atau sebanyak 1 siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *pembelajaran ini memberikan saya pengalaman baru yang bermanfaat* diperoleh

presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 92% atau sebanyak 22 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 4% atau sebanyak 1 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 4% atau sebanyak 1 siswa yang merespon negatif.

Hasil presentase pada saat merespons pernyataan *saya ingin kegiatan pembelajaran seperti ini dilakukan lagi disetiap materi cerpen* diperoleh presentase dengan kategori sangat setuju sebesar 68% atau sebanyak 17 siswa, pada kategori setuju diperoleh presentase 20% atau sebanyak 5 siswa, dan pada kategori tidak setuju diperoleh presentase 12% atau sebanyak 3 siswa yang merespon negatif.

Berdasarkan tabel 4.5 dan 4.6 pada lampiran 7, nilai rata-rata respons siswa mencapai 95,04%. Dari hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Canva dalam bentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada materi menulis cerpen siswa kelas XI SMK NU Sugio, berdasarkan respons siswa memperoleh persentase 95,04% yang termasuk kategori **sangat baik** dan **efektif** untuk diterapkan di kelas XI SMK NU Sugio.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas XI SMK NU Sugio, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dalam bentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* pada pembelajaran menulis cerpen memberikan hasil yang sangat baik dan efektif. Berikut adalah rincian hasil penelitian sebagai berikut.

1. Dari segi aktivitas guru dan siswa, penerapan media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen dinilai sangat baik dan efektif. Persentase aktivitas guru mencapai 94,7%, sedangkan aktivitas siswa mencapai 90,2%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media dan model tersebut **efektif** untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas XI SMK NU Sugio.
2. Hasil evaluasi belajar siswa, penerapan media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen menghasilkan 23 siswa yang tuntas belajar dan 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan belajar mencapai 92%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media dan model tersebut **efektif** digunakan dalam materi menulis cerpen kelas XI SMK NU Sugio.

3. Respons siswa terhadap penggunaan media Canva berbentuk buku cerita digital dengan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran menulis cerpen menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dan masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dilihat dari persentase respons siswa sebesar 95,04%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media dan model tersebut **efektif** digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas XI SMK NU Sugio.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di kelas XI-DKV SMK NU Sugio, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis cerpen, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi guru Bahasa Indonesia, penggunaan model *Project Based Learning* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan terhindar dari kejenuhan akibat metode konvensional yang selama ini sering digunakan. Selain itu, diharapkan dapat memanfaatkan media digital seperti Canva dalam pembelajaran menulis cerpen karena terbukti mampu meningkatkan kreativitas, minat belajar, serta kemampuan menulis siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif, kreatif, dan bertanggungjawab selama mengikuti proses pembelajaran berbasis proyek. Melalui pembuatan buku cerita digital siswa tidak hanya belajar menulis, tetapi juga dapat berpikir kritis, mengembangkan kreativitas, dan kemampuan desain

visual. Sehingga, siswa disarankan untuk memanfaatkan pembelajaran ini sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri secara menyeluruh.

3. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan berupa motivasi serta sarana dan prasarana kepada guru untuk memanfaatkan media Canva dan model *Project Based Learning* sebagai alternatif dalam mata pelajaran selain Bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kondusif, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.
4. Bagi peneliti selanjutnya, karena penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan waktu yang terbatas, disarankan agar penelitian berikutnya memperluas cakupan, baik dari segi jumlah peserta, jenjang pendidikan, maupun variasi media digital yang digunakan, guna memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.
5. Saran judul penelitian selanjutnya yang dapat dipertimbangkan adalah “Efektivitas Model *Project Based Learning* Berbasis Media Canva Terhadap Kemampuan Menyusun Alur Cerpen.” Judul ini bertujuan untuk mengkaji seberapa efektif penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang memanfaatkan media Canva dalam meningkatkan kemampuan siswa menyusun alur cerita cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
- Arya Hasan As'ari, Nur Rofi'ah, & Mukh Nursikin. (2023). Project Based Learning Dalam Pendidikan Agama Islam. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 178–189.
- Attas, S. G., Yarmi, G., & Darwin, D. (2021). Minat Baca Cerpen Terhadap Pemahaman Struktur Cerpen Yang Baik Dan Benar Pembaca Rubrik Cerpen Portal Basabasi.Co. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(02), 10–15.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, 3(2), 8010–8025.
- Azzahra Putri Al Akhya, M. H. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERPEN SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 LINGGO SARI BAGANTI. *EDU RESEARCH*, 5, 832–841.
- Halid, N. (2025). Penerapan Digital Storytelling Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas IV MIS Alkhairaat Tilamut. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(2), 237–240.
- Hikmah, S. N. A. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 2(01), 59.
- Ina Magdalena¹, Hadana Nur Fauzi², & R. P. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 249–261.
- Irfan Syahroni, M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.
- Lestari, L. T. (2020). Peningkatan Kemampuan Menyusun Paragraf Narasi Menggunakan Media Rangkaian Gambar Seri Pada Siswa Kelas Iii Mi Almuhtadi I Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(1), 33–38.

- Lestari, L. T., Nur Aliyah, C. D., & Sriwulandari, N. (2024). Analisis Alat Ukur Penilaian Pembelajaran Keterampilan Menulis Di Smp. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 11(1), 172–182.
- Maulidah, A. (2020). Analisis Proses Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Tata Boga Membuat “Kue Pastry” bagi Warga Belajar Paket C Kelas XI IPS di SPNF SKB Kota Samarinda. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 16(2), 72.
- Makbul, M. (2021). *METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN {PENELITIAN}*.
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. Universitas Pendidikan Indonesia, 1–6.
<https://osf.io/xyhve/>
- Mauliana, A. F., Harmaen, D., & Rustandi, A. (2024). Penerapan Model Project Based Learning berbantuan Media Plotagon Story dalam Pembelajaran Mengkreasi Cerpen pada Siswa Kelas XI SMAN 22 Bandung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 189–201.
- Milasari, D., Barokati Seliro Wangi, N., & Tri Lestari, L. (2024). Penerapan Media Canva Berbentuk Poster dengan Model Project Based Learning dalam Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X-F SMAN 1 Sukodadi. *RUNGKAT : Ruang Kata Jurnal Inovasi Pembelajaran, Bahasa, Dan Sastra*, 1(1), 16–26.
- Moh. Huda, Sariban, I. S. (2024). *Penerapan Model Project Based Learning Pembelajaran Menulis Puisi Sekolah Dasar Di Kecamatan Sugio*. 1(2), 81–86.
- Nabillah, S. D. (2023). *ANALISIS NILAI-NILAI MORAL PADA KUMPULAN CERPEN MACAN PILIHAN KOMPAS 2020 DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR TEKS CERITA PENDEK DI SMA*. 7–18.
- Nazidah, F., Ypm, S., & Sidoarjo, T. (2023). Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas Ix Smp Ypm 3 Taman Sidoarjo. *Fitrotin Nazidah Jurnal Basataka (JBT) Universitas Balikpapan*, 6(2), 485.
- Nazla, S., Wahyuni, S., & Adiyono, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Fiqih Yang Efektif Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Paser. *Fikruna*, 6(2), 51–78.
- Novialita Angga Wiratama, Iis Daniati Fatimah, E. W. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Noviyanti, D., Karim, A. A., Nurfadilah, A., Munawaroh, S., & Aghnia, S. F. (2022). Meningkatkan Daya Pemahaman Melalui Media Cerita Pendek Siswa. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia Sasindo Unpam 2019 MENINGKATAN*, September, 250.



- Nur, H., Idris, M., & Srimularahmah, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Menulis Cerpen pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres 12/79 Biccoing Kecamatan Tonra Kabupaten Bone. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 689–695.
- Rosana, R., Fitriani, Y., & Effendi, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Unsur-unsur Pembangun Cerpen Melalui Model Discovery Learning pada Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 151.
- Rossa Regita Aprilia, I Made Utama, S. A. P. S. (2024). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DRAMA Rossa. *Journal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(02), 311–317.
- Sumiati. (2020). BAHASA INDONESIA SMAN 17 Makassar. 1–28.
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa SMAN 1 Semaka Melalui Web Sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294.
- Sumarno, W. K., Furqon, H., Shodikin, A., Solikha, N. I., Pratama, N. K., & Adha, D. R. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi M-Write sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Siswa. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 163.
- Sutomo, E., Eriyanti, R. W., & Hudha, A. M. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG. *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2), 214–221.
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Safitri, I. (2024). pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran di RA Miftah Assaadah. 0, 1–23.
- Sidiq, R., Nurjanah, N., & Isnendes, C. R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Sunda Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya. *Salingka*, 21(1), 153–161.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Wardhani, A. D. K. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas XI Mipa 3 SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 140–146.

- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 2(1), 68–73.
- Zamiah, Z., Pohan, J. E., & Sembiring, Y. B. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek Pada Siswa. *Jurnal Educatio*, 10(3), 1008–1014.
- Zuandi, D. A. (2022). *Dodon arif zuandi*.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian

	UNIVERSITAS ISLAM DARUL ULUM (UNISDA) LAMONGAN FAKULTAS : HUKUM, AGAMA ISLAM, EKONOMI, TEKNIK MIPA, KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN, PERTANIAN, ILMU SOSIAL POLITIK
<small>Jl. Dr. Ronggo P. Subandjo Lamongan Telp. (0322) 390497 Faks. (0322) 390929 http://www.unisda.ac.id Email : hamza@unisda.ac.id</small>	
Nomor : 0541/U/B1/A.3/V/2025	Lamongan, 20 Mei 2025
Lampiran : –	
Perihal : PENELITIAN	
Kepada Yang Terhormat,	
KEPALA SMK NU SUGIO	
Di - Ds. Supenuh, Kec.Sugio, Kab. Lamongan	
Assalamualaikum wr. wb.	
Dalam rangka penulisan SKRIPSI sebagai salah satu tugas akhir bagi Mahasiswa UNISDA Lamongan, dengan ini kami mohon dengan hormat untuk dapatnya diberikan ijin riset/Survey bagi Mahasiswa tersebut dibawah ini :	
Nama	: NINIS PUTRI DWI LISTIANTI
NIM	: 21032093
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi	: PENERAPAN MEDIA CANVA BERBENTUK BUKU CERITA DIGITAL DENGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS XI SMK NU SUGIO
Demikian atas bantuan serta kebijaksanaanya kami sampaikan terima kasih	
Wassalamualaikum wr. wb.	
An.Rektor, Kepala Biro Adm. Akademik, Kemahasiswaan dan Sistem Informasi	
	
<u>lib Marzuqi, M.Pd</u> NPP. 09.03.0228	
Keterangan : Surat ini ditandatangani secara digital. Silahkan <i>scan QR code</i> untuk memeriksa validitas surat.	

Lampiran 2

Berita Acara Bimbingan



UNIVERSITAS ISLAM DARUL ULUM (UNISDA) LAMONGAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PRODI : 1. PENDIDIKAN MATEMATIKA
 2. PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
 3. PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Kampus : Jln. Airlangga 03 Sukodadi Lamongan Telp. (0322) 390497 http://www.unisda.ac.id



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI
TAHUN 2025

NAMA MAHASISWA : Amir Putri Dwi Listiani
 NIM : 21032093
 JUDUL SKRIPSI : Penerapan Media Cerdas Berbentuk Buku Cerita Digital Dengan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Mandiri Cerdas Siswa kelas XI SMA NU Soligo

NO	HARI/TANGGAL	POKOK BAHASAN	KETERANGAN DARI DOSEN	PARAF
1.	Kamis, 17-04-2025	Konultasi Judul	Latar belakang Penelitian, dan observasi Awal di sekolah	
2.	Rabu, 30/04/2025	ACC Judul, revisi bab 1	Revisi BAB 1	
3.	Jumat, 02/05/2025	ACC BAB 1, lanjut BAB 2	Lanjut Bab-11, ACC BAB 1	
4.	Selasa 17/06/2025	BAB 1	Revisi BAB 1, Lanjut BAB 2	
5.	Jumat 20/06/2025	BAB 1	ACC BAB I, Revisi BAB 2	
6.	Rabu 02/07/2025	BAB 2 & 3	Revisi Tabel bab 3, Lanjut BAB 4	
7.	Selasa 15/07/2025	BAB 2 & 3	Revisi BAB 2 & 3	
8.	Selasa 15/07/2025	BAB 2 dan 3	ACC BAB II, III	
9.	Rabu 16/07/2025	BAB 4	Revisi BAB IV	
10.	Kamis 17/07/2025	BAB 2 dan 3	ACC	
11.	Jumat 25/07/2025	BAB IV	-Tabel diletakkan di lampiran -Analisis data	
12.	Rabu 30/07/2025	BAB IV dan V	ACC	
13.	Senin 09/08/2025	BAB I - V	ACC	

Pembimbing I

(Laila Tri Lestari, S.Pd)

Lamongan,
 Pembimbing II

(Hendrik Furgon, M.Pd)

Lampiran 3

Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas XI

MODUL AJAR MATERI CERPEN	
INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
I. IDENTITAS MODUL	
1. Nama Penulis	: NINIS PUTRI DWI LISTIANTI
2. Instansi	: SMK NU SUGIO
3. Kelas / Fase	: XI (Sebelas) / F
4. Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
5. Alokasi Waktu	: 2 JP (90 Menit)
6. Tahun Penyusunan	: 2025
II. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Fase : F • Elemen : Menulis • Capaian Pembelajaran Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa. • Capaian Elemen Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menulis berbagai jenis karya sastra. Peserta didik mampu menulis teks refleksi diri. Peserta didik mampu menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut. Peserta didik mampu memodifikasi/ mendekonstruksikan karya sastra untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan tulisan hasil karyanya di media cetak maupun digital. 	
III. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa, dan berakhlak mulia • Mandiri • Bernalar kritis • Kreatif • Berkebinekaan global 	
IV. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket bahasa indonesia kelas XI • Papan tulis dan spidol 	

<ul style="list-style-type: none"> • Handphone • Akses Internet • Media aplikasi canva • LKPD (terlampir) 		
V. TARGET PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar 		
VI. MODEL PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> • Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) 		
KOMPONEN INTI		
I. TUJUAN PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu memahami dan menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen • Siswa mampu menganalisis struktur cerpen • Siswa mampu menulis cerpen dan menyajikannya dalam bentuk buku cerita digital secara runtut, menarik, dan kreatif melalui media canva 		
II. PEMAHAMAN BERMAKNA		
<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menulis cerpen dan menyajikan cerpen secara runtut, logis, dan kreatif. 		
III. PERTANYAAN PEMANTIK		
<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kalian ketahui tentang cerpen? • Apakah kalian pernah membaca ataupun menulis cerpen? • Pernahkah kalian membaca atau membuat cerita bergambar secara digital? • Bagaimana langkah-langkah dalam menulis cerpen? 		
IV. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
PERTEMUAN KE-1		
Kegiatan	Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa saling memberi dan menjawab salam 2. Guru dan siswa saling bertanya kabar 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru dan siswa berdoa untuk memulai pembelajaran 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 6. Siswa menerima motivasi pembelajaran 	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>Pertanyaan Mendasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan pemantik 2. Guru menjelaskan materi tentang langkah-langkah menulis cerpen 3. Guru dan siswa berdiskusi tentang materi cerpen 	

	<p>Pernentuan Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan arahan terkait proyek yang akan dilaksanakan yaitu menulis cerpen berdasarkan pengalaman nyata atau imajinatif. 2. Guru menjelaskan proyek membuat buku cerita digital berisi cerpen hasil karya siswa menggunakan media Canva dan web heyzine. 3. Guru memberikan contoh cerpen berbentuk buku cerita digital yang dibuat pada aplikasi canva sebagai inspirasi <p>Perencanaan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa berdiskusi terkait topik atau tema yang relevan untuk dijadikan bahan cerpen 2. Siswa secara individu mulai menyusun alur cerita dalam bentuk kerangka. <p>Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyusun timeline penyelesaian proyek menulis cerpen 	60 Menit
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran 2. Guru memberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dilanjutkan dengan mengucapkan salam 	15 Menit
PERTEMUAN KE-2		
Kegiatan	Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa saling memberi dan menjawab salam 2. Guru dan siswa saling bertanya kabar 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru dan siswa berdoa untuk memulai pembelajaran 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 6. Siswa menerima motivasi pembelajaran 	15 Menit
Kegiatan Inti	Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru	

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa secara individu mulai menyusun kerangka cerita menjadi teks cerpen utuh 2. Siswa menganalisis cerpen yang telah ditulis, analisis berupa unsur instrinsik dan struktur cerpen 3. Guru memberikan umpan balik terhadap isi, unsur, dan struktur cerpen yang disusun oleh siswa 4. Siswa mulai menyusun dan mengkreasikan hasil cerpen dalam media canva secara kreatif dan menarik 5. Siswa mengupload hasil file di media canva pada web heyzine untuk diubah dalam bentuk buku cerita digital 6. Guru memonitoring proses penulisan cerpen pada setiap siswa 7. Guru membantu siswa yang mengalami hambatan dalam menulis atau menggunakan aplikasi Canva 	60 Menit
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran 2. Guru memberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dilanjutkan dengan mengucapkan salam 	15 Menit
PERTEMUAN KE-3		
Kegiatan	Langkah Pembelajaran	Alokasi waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa saling memberi dan menjawab salam 2. Guru dan siswa saling bertanya kabar 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru dan siswa berdoa untuk memulai pembelajaran 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 6. Siswa menerima motivasi pembelajaran 	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap siswa mempresentasikan hasil proyek mereka di depan kelas 	

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa lain dapat menanggapi hasil presentasi temanya 3. Guru memberikan apresiasi terhadap presentasi siswa 4. Hasil buku cerita digital dipublikasikan melalui grup whatsapp kelas, agar siswa yang lain dapat membaca karya dari temannya <p>Evaluasi Proyek dan Hasil Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan evaluasi proyek dengan memperhatikan proses dan produk akhir 2. Evaluasi mencakup ketepatan unsur instrinsik dan struktur cerpen, serta kreativitas dalam mendesain buku cerita digital 3. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa 	60 Menit
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran 2. Guru memberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dilanjutkan dengan mengucapkan salam 	15 Menit

V. ASASMEN

Asasmen Diagnostik :

- Pertanyaan lisan tentang pengalaman siswa saat membaca atau menulis cerpen
- Siswa dapat bersikap mandiri saat menyelesaikan proyek

Formatif :

- Siswa dapat memahami dan menganalisis unsur dan struktur cerpen
- Siswa dapat menyusun cerpen pada media canva
- Hasil proyek cerpen berbentuk buku cerita digital

Sumatif :

- **Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila**
Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi beriman, bertaqwa kepada tuhan YME, kebinekaan global, mandiri, bernalar kritis, gotong royong, dan kreatif.
- **Penilaian Pengetahuan**
Penilaian pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis yang mencakup identifikasi unsur instrinsik cerpen (tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat) serta struktur cerpen (abstrak, orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda).

<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Keterampilan Penilaian keterampilan dilakukan melalui tes unjuk kerja / praktek, yaitu membuat buku cerita digital melalui media canva berdasarkan hasil cerpen karya sendiri.
VI. REFLEKSI
<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi Guru <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah tujuan pembelajaran tercapai sesuai indikator? 2. Apakah siswa menunjukkan peningkatan dalam menulis dan berpikir kreatif? 3. Bagian mana dari pembelajaran yang berjalan efektif? 4. Apa kendala utama dalam pelaksanaan proyek cerita digital? 5. Perbaikan atau penyesuaian apa yang perlu dilakukan untuk pembelajaran selanjutnya? • Refleksi Peserta Didik <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa hal baru yang saya pelajari tentang menulis cerpen? 2. Apa tantangan terbesar saat membuat cerpen dan mendesain buku digital? Lalu bagaimana saya mengatasi kesulitan tersebut?
VII. PENGAYAAN DAN REMIDIAL
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan Pengayaan diberikan kepada siswa yang mendapatkan kriteria paham dalam materi cerpen dengan kegiatan materi lanjutan dan untuk siswa yang nilainya telah mencapai rata-rata. • Remidial Remidial diberikan kepada siswa yang mendapatkan kriteria paham sebagian atau bahkan tidak paham dengan kegiatan mengulang pembelajaran diluar jam pelajaran dan memberikan tugas tambahan

Lampiran 1

Lembar Kerja Peserta didik (LKPD)

Nama	:	
Kelas	:	
Mata Pelajaran	:	
Hari / Tanggal	:	
Soal Tes!		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulislah sebuah cerpen dengan bentuk buku cerita digital menggunakan aplikasi canva dan web heyzine dengan memperhatikan hal-hal berikut! <ol style="list-style-type: none"> a) Pastikan cerpen yang kalian tulis sesuai dengan unsur instrinsik pembangun cerpen yang meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1) Tema 2) Tokoh & Penokohan 3) Alur 4) Latar 		

- 5) Sudut Pandang
- 6) Gaya Bahasa
- 7) Amanat
- b) Pastikan cerpen yang kalian tulis sesuai dengan struktur penulisan cerpen yang meliputi:
 - 1) Abstrak
 - 2) Orientasi
 - 3) Komplikasi/ Klimaks
 - 4) Resolusi
 - 5) Koda
2. Kreasikan cerpen yang kalian tulis kedalam bentuk buku cerita digital menggunakan media aplikasi canva, dengan memperhatikan hal-hal berikut!
 - 1) Kesesuaian Ilustri dengan Isi Cerita
 - 2) Kreativitas dan Kemenarikan Desain

Penilaian Pembelajaran

1. Jenis : Tes
2. Bentuk : Tes Tulis
3. Instrumen : Tugas dan Rubik Penilaian

Lampiran 4

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.1
Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aktifitas Yang Diamati	SB	C	K
		3	2	1
Penerapan Kegiatan Awal				
1.	Guru memberi salam dan bertanya kabar pada siswa	✓		
2.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	✓		
3.	Guru menggali pemahaman terkait materi cerpen		✓	
4.	Guru mengaitkan materi cerpen dengan kehidupan sehari-hari		✓	
Penerapan Kegiatan Inti				
5.	(Pertanyaan Mendasar) Guru memberikan pertanyaan pemantik pada siswa	✓		
6.	Guru memaparkan materi pembelajaran tentang langkah-langkah dalam menulis cerpen	✓		
7.	(Penentuan Proyek) Guru memberikan arahan terkait proyek yang akan dilaksanakan yaitu menulis cerpen berdasarkan pengalaman nyata atau imajinatif.	✓		
8.	Guru menjelaskan teknik penggunaan aplikasi Canva dan <i>web</i> heyzine untuk membuat buku cerita digital	✓		
9.	Guru memberikan satu contoh cerpen berbentuk buku cerita digital yang dibuat pada aplikasi Canva.	✓		
10.	(Perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek) Guru memberikan tugas individu pada siswa untuk membuat cerpen dengan media canva berbentuk buku cerita digital dengan menentukan unsur pembangun cerpen dan struktur yang tepat	✓		
11.	Guru meminta setiap siswa untuk menyelesaikan tahapan penyelesaian proyek	✓		
12.	(Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek) Guru menetapkan waktu pengerjaan cerpen	✓		
13.	(Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru) Guru membimbing setiap siswa dalam penyusunan cerpen, memeriksa kesesuaian struktur, unsur, dan gaya bahasa.	✓		
14.	(Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek)	✓		

	Guru meminta setiap siswa untuk mempresentasikan hasil karya cerpennya			
15.	Guru menugaskan siswa lain untuk menanggapi hasil cerpen yang dipresentasikan	✓		
16.	(Evaluasi proyek dan hasil proyek) Guru memberikan apresiasi pada setiap siswa atas hasil karya cerpennya	✓		
Penerapan Kegiatan Akhir				
17.	Guru melakukan refleksi tentang proses pembelajaran menulis cerpen		✓	
18.	Guru memberikan penegasan terhadap pembelajaran dengan memberikan kesimpulan	✓		
19.	Guru menutup pelajaran dan memberi motivasi siswa	✓		
	Total skor diperoleh	54		
	Jumlah Skor maksimal	57		
	Nilai Presentase	94,7%		

Keterangan Penilaian

Skor 3 = Sangat Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Deskripsi Penilaian

Sangat Baik : Apabila guru melakukan aktivitas yang terdapat pada aspek yang ditentukan dengan aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran tersebut.

Cukup : Apabila guru melakukan aktivitas yang terdapat pada aspek yang ditentukan dengan cukup aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran tersebut.

Kurang : Apabila guru melakukan aktivitas yang terdapat pada aspek yang ditentukan dengan kurang aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran tersebut.

Kriteria perolehan rata-rata

81 - 100 = Sangat baik

61 – 80 = Baik

41 – 60 = Cukup

21 – 40 = Kurang

0 – 20 = Sangat Kurang

Nilai presentase rata-rata aktivitas guru dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = \frac{54}{57} \times 100\% = 94,7\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimal ideal

100% = Bilangan tetap

Lampiran 5

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK NU Sugio

Nama Siswa : Anisa Fitri Leslari
 Kelas : XI-DEK
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari / Tanggal : Rabu, 21 Mei 2025

No	Aktifitas Yang Diamati	SB	B	C	Presentase
		3	2	1	
1.	Siswa memperhatikan ketika diberikan materi cerpen	✓			10
2.	Siswa aktif bertanya dalam proses pembelajaran	✓			10
3.	Siswa menunjukkan antusias saat pengenalan media Aplikasi Canva	✓			10
4.	Siswa dapat menulis cerpen dengan menentukan unsur pembangun cerpen dan struktur yang tepat	✓			10
5.	Siswa mampu membuat cerpen pada aplikasi canva dalam bentuk buku cerita digital	✓			10
6.	Siswa mampu mengkreasikan hasil karya cerpen pada aplikasi canva dengan kreatif dan menarik	✓			10
7.	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		6,6
8.	Siswa mampu memahami materi setelah diterapkan media Canva dengan model <i>Project Based Learning</i>	✓			10
9.	Siswa berani dalam mempresentasikan hasil karya cerpennya di depan kelas	✓			10
10.	Siswa berani memberikan tanggapan terhadap presentasi siswa lain		✓		6,6
TOTAL SKOR		28			93,3 %

Rincian Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Nama siswa	Skor Penilaian										Jumlah Skor Nilai	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Achmad Laffi Miftachnur Rizqi	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	24	80%
2.	Anggun Nafiatun Lil Wathon	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28	93,3%
3.	Anisa Fitri Lestari	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28	93,3%
4.	Bintang Cahaya Firmansyah	2	2	3	1	3	3	3	2	2	2	23	76,6%
5.	Dina Khalimatus Sa'diah	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	27	90%
6.	Efrita Dwi Ramadhani	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	26	86,6%
7.	Elsa Putri Prastiwi	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28	93,3%
8.	Eva Suryanti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	96,6%
9.	Fany Ayu Nur Anita	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100%
10.	Lia Wahyu Ningtyas	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	27	90%
11.	Mega Auliyah	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	25	83,3%
12.	Neswa Ridhaili Niandra putri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100%
13.	Nur Alfi Lutfiani	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	26	86,6%
14.	Nurul Yaratul Jannah	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	24	80%
15.	Putri Kusuma Dewi	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	26	86,6%
16.	Rahma Firsyah Syaputri	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	96,6%
17.	Rastiana Eka Fitria	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	96,6%
18.	Relif Maghfiroh	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	26	86,6%
19.	Salma Alimaka Al-Hadi	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	25	83,3%
20.	Salsa Billa Agustin	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100%
21.	Salvia Qonita El Falah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	100%
22.	Sastria Al Muharrom	2	1	3	1	2	3	3	3	2	3	23	76,6%
23.	Sinta Dwi Puspita Sari	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28	93,3%
24.	Zahrotun Salwa Syafitri	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	27	90%
25.	Marsela Damayanti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	96,6%
Jumlah											677	2255,8	
Nilai Presentase											90,2%		

Tabel 4.3
Presentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Aspek	Frekuensi			Jumlah	Presentase		
		SB	C	K		SB	C	K
1.	Siswa memperhatikan ketika diberi materi	21	4	0	25	84	16	0
2.	Siswa aktif bertanya dalam proses pembelajaran	9	14	2	25	40	52	8
3.	Siswa menunjukkan antusias saat pengenalan media aplikasi Canva	24	1	0	25	96	4	0
4.	Siswa dapat menulis cerpen dengan menentukan unsur pembangun cerpen, dan struktur yang tepat	19	4	2	25	76	16	8
5.	Siswa mampu membuat cerpen pada aplikasi Canva dalam bentuk buku cerita digital	23	1	1	25	92	4	4
6.	Siswa mampu mengreasikan hasil karya cerpen pada aplikasi canva dengan kreatif dan menarik	23	2	0	25	92	8	0
7.	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu	24	1	0	25	96	4	0
8.	Siswa mampu memahami materi setelah diterapkan media Canva dengan model <i>Project Based Learning</i>	20	5	0	25	80	20	0
9.	Siswa berani dalam mempresentasikan hasil karya cerpennya didepan kelas	15	10	0	25	60	40	0
10.	Siswa berani memberikan tanggapan terhadap presentasi siswa lain	6	17	2	25	24	68	8

Keterangan Penilaian

Skor 3 = Sangat Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

Deskripsi Penilaian

Sangat Baik : Apabila guru melakukan aktivitas yang terdapat pada aspek yang ditentukan dengan aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran tersebut.

Cukup : Apabila guru melakukan aktivitas yang terdapat pada aspek yang ditentukan dengan cukup aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran tersebut.

Kurang : Apabila guru melakukan aktivitas yang terdapat pada aspek yang ditentukan dengan kurang aktif, positif, sesuai, dan terlampaui pada pembelajaran tersebut.

Kriteria perolehan rata-rata

81 – 100	= Sangat baik
61 – 80	= Baik
41 – 60	= Cukup
21 – 40	= Kurang
0 – 20	= Sangat Kurang

Perolehan nilai rata-rata diperoleh dari perhitungan dengan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{2255,8}{25} \times 100\% = 90,2\%$$

Keterangan :

P	= Angka presentase
F	= Frekuensi yang dicari
N	= Jumlah siswa
100%	= Bilangan tetap

Lampiran 6

Lembar Soal Tes

**Lembar Soal Tes dalam Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital
dengan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa
Kelas XI SMK NU Suglo**

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Hari / Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah soal dengan teliti dan cermat
2. Kerjakan tugas secara mandiri dan tepat waktu
3. Selamat mengerjakan!

Saol Tes!

1. Tulislah sebuah cerpen dengan bentuk buku cerita digital menggunakan aplikasi canva dan web heyzine dengan memperhatikan hal-hal berikut!
 - a) Pastikan cerpen yang kalian tulis sesuai dengan unsur intrinsik pembangun cerpen yang meliputi:
 - 1) Tema
 - 2) Tokoh & Penokohan
 - 3) Alur
 - 4) Latar
 - 5) Sudut Pandang
 - 6) Gaya Bahasa
 - 7) Amanat
 - b) Pastikan cerpen yang kalian tulis sesuai dengan struktur penulisan cerpen yang meliputi:
 - 1) Abstrak
 - 2) Orientasi
 - 3) Komplikasi/ Klimaks
 - 4) Resolusi
 - 5) Koda
2. Kreasikan cerpen yang kalian tulis kedalam bentuk buku cerita digital menggunakan media aplikasi canva, dengan memperhatikan hal-hal berikut!
 - 1) Kesesuaian Ilustri dengan Isi Cerita
 - 2) Kreativitas dan Kemenarikan Desain

Rincian Hasil Tes Evaluasi Belajar Siswa

Tabel 4.4
Hasil Tes Evaluasi Belajar Siswa

No	Nama siswa	Skor dan Aspek yang Dinilai														Jumlah Skor diperoleh	Jumlah Nilai (K)	Ket
		Unsur Instrinsik							Struktur					Desain				
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	1	2			
1.	Achmad Laffi Miftachnur Rizqi	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	21	75	Tuntas
2.	Anggun Nafiatun Lil Wathon	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	27	96	Tuntas
3.	Anisa Fitri Lestari	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	24	85	Tuntas
4.	Bintang Cahaya Firmansyah	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	20	71	Tidak Tuntas
5.	Dina Khalimatus Sa'diah	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	26	92	Tuntas
6.	Efrita Dwi Ramadhani	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	23	82	Tuntas
7.	Elsa Putri Prastiwi	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	25	89	Tuntas
8.	Eva Suryanti	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	24	85	Tuntas
9.	Fany Ayu Nur Anita	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	100	Tuntas
10.	Lia Wahyu Ningtyas	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	26	92	Tuntas
11.	Mega Auliyah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	26	92	Tuntas
12.	Neswa Ridhaili Niandra Putri	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	100	Tuntas
13.	Nur Alfi Lutfiani	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	26	92	Tuntas
14.	Nurul Yaratul Jannah	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	24	85	Tuntas
15.	Putri Kusuma Dewi	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	27	96	Tuntas
16.	Rahma Firsyah Syaputri	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	25	89	Tuntas
17.	Rastiana Eka Fitria	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	100	Tuntas
18.	Relif Maghfiroh	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	26	92	Tuntas
19.	Salma Alimaka Al-Hadi	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	25	89	Tuntas
20.	Salsa Billa Agustin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	100	Tuntas
21.	Salvia Qonita El Falah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	100	Tuntas

22.	Sastria Al Muharrom	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	18	64	Tidak Tuntas
23.	Sinta Dwi Puspita Sari	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	100	Tuntas
24.	Zahrotun Salwa Syafitri	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	27	96	Tuntas
25.	Marsela Damayanti	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	100	Tuntas
Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (%)																92%		

Keterangan :

Unsur Instrinsik 1 = Tema

Struktur 1 = Abstrak

Unsur Instrinsik 2 = Tokoh & Penokohan

Struktur 2 = Orientasi

Unsur Instrinsik 3 = Alur

Struktur 3 =Komplikasi/Klimaks

Unsur Instrinsik 4 = Latar

Struktur 4 = resolusi

Unsur Instrinsik 5 = Sudut Pandang

Struktur 5 = Koda

Unsur Instrinsik 6 = Gaya Bahasa

Desain 1 = Kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita

Unsur Instrinsik 7 = Amanat

Desain 2 = Kreativitas dan kemenarikan desain

Kriteria perolehan skor : ≥ 75 = Tuntas ≤ 75 = Tidak Tuntas**Kriteria perolehan rata-rata presentase ketuntasan belajar siswa :**

81 – 100 = Sangat baik

61 - 80 = Baik

41 – 60 = Cukup

21 – 40 = Kurang

0 – 20 = Sangat Kurang

Rubrik Penilaian Menulis Cerpen

No	Soal Tes	Skor Per Item	
1.	Tulislah sebuah cerpen dengan bentuk buku cerita digital menggunakan aplikasi canva dengan memperhatikan hal-hal berikut!		
	b) Pastikan cerpen yang kalian tulis sesuai dengan unsur intrinsik pembangun cerpen yang meliputi		
	8) Tema	2	
	9) Tokoh & Penokohan	2	
	10) Alur	2	
	11) Latar	2	
	12) Sudut Pandang	2	
	13) Gaya Bahasa	2	
	14) Amanat	2	
	b) Pastikan cerpen yang kalian tulis sesuai dengan struktur penulisan cerpen yang meliputi		
	6) Abstrak	2	
	7) Orientasi	2	
	8) Komplikasi/Klimaks	2	
	9) Resolusi	2	
	10) Koda	2	
2.	Kreasikan cerpen yang kalian tulis kedalam bentuk buku cerita digital menggunakan media aplikasi canva, dengan memperhatikan hal-hal berikut!		
	3) Kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita		2
	4) Kreativitas dan kemenarikan desain		2
Jumlah Skor Maksimal		28 (Nilai 100)	

Presentase ketuntasan belajar siswa dalam suatu kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$PT = \frac{nk}{N} \times 100\% = \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Keterangan :

PT = Presentase ketuntasan klasikal

Nk = Siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa

100% = Bilangan tetap

Lampiran 7

Lembar Respons Siswa

Lembar Angket Respons Siswa dalam Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK NU Sugio

Nama : Rastiana Eka Fitri
 Kelas : XI - DKV
 Jenis Kelamin : L (P)
 Tanggal Pengisian : Rabu, 28 Mei 2025

Petunjuk Pengisian

- 1) Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
- 2) Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda
- 3) Keterangan Pilihan Jawaban
 - > SS = Sangat Setuju
 - > S = Setuju
 - > TS = Tidak Setuju
- 4) Jawablah dengan jujur, tidak ada jawaban benar atau salah

No	Indikator	Skor		
		SS	S	TS
		3	2	1
1.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan canva	✓		
2.	Media Canva membuat saya lebih tertarik untuk belajar menulis	✓		
3.	Model Project Based Learning membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	✓		
4.	Saya termotivasi untuk menulis cerpen karena kegiatan proyek yang dilakukan		✓	
5.	Saya lebih memahami langkah-langkah menulis cerpen setelah menggunakan model Project Based Learning	✓		
6.	Penyusunan buku cerita digital membantu saya memahami struktur cerpen	✓		
7.	Canva memudahkan saya dalam mengekspresikan ide cerita secara visual dan tertulis	✓		
8.	Saya aktif terlibat dalam proses pembuatan buku cerita digital	✓		
9.	Diskusi bersama teman membantu saya mengembangkan ide cerita yang lebih menarik	✓		
11	Penggunaan Canva membantu saya menghasilkan karya yang lebih menarik	✓		
12	Saya puas dengan hasil buku cerita digital yang saya buat	✓		
13	Pembelajaran ini memberikan saya pengalaman baru yang bermanfaat	✓		
14	Saya ingin kegiatan pembelajaran seperti ini dilakukan lagi dimasa depan		✓	
	Jumlah		37	
	Nilai Presentase		94,8 %	
	Kriteria		Sangat Baik	

Rincian Hasil Respons Siswa

Tabel 4.5
Hasil Respons siswa

No	Nama siswa	Skor dan Aspek yang Dinilai													Jumlah Skor Nilai	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1.	Achmad Laffi Miftachnur Rizqi	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	32	82%
2.	Anggun Nafiatun Lil wathon	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
3.	Anisa Fitri Lestari	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	92,3%
4.	Bintang Cahaya Firmansyah	3	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	1	31	79,4%
5.	Dina Khalimatus S'diah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
6.	Efrita Dwi Ramadhani	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	37	94,8%
7.	Elsa Putri Prastiwi	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	38	97,4%
8.	Eva Suryanti	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	35	89,7%
9.	Fany Ayu Nur Anita	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
10.	Lia Wahyu Ningtyas	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	37	94,8%
11.	Mega Auliyah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
12.	Neswa Ridhaili Niandra Putri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
13.	Nur Alfi Lutfiani	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	37	94,8%
14.	Nurul Yaratul Jannah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	38	97,4%
15.	Putri Kusuma Dewi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
16.	Rahma Firsyah Syaputri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	38	97,4%
17.	Rastiana Eka Fitria	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	37	94,8%
18.	Relif Maghfiroh	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	100%
19.	Salma Alimaka Al-Hadi	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	37	94,8%
20.	Salsa Billa Agustin	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
21.	Salvia Qonita El Falah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
22.	Sastria Al Muharrom	2	2	1	1	3	3	3	3	3	2	1	3	1	28	71,7%
23.	Sinta Dwi Puspita Sari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	38	97,4%

24.	Zahrotun Salwa Syafitri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
25.	Marsela Damayanti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	100%
Jumlah															924	2376,2	
Nilai Presentase															95,04%		

Tabel 4.6

Presentase Hasil Respons siswa

No	Aktivitas Aspek	Frekuensi			Jumlah	Presentase		
		SS	S	TS		SS	S	TS
1.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan canva	23	2	0	25	92	8	0
2.	Saya tertarik pada kegiatan pembelajaran menulis cerpen karena menciptakan karya buku cerita digital	21	3	1	25	84	12	4
3.	Model <i>project based learning</i> membuat pembelajaran menjadi menyenangkan	19	4	2	25	76	16	8
4.	Saya lebih memahami langkah-langkah menulis cerpen setelah menggunakan model <i>project based learning</i>	21	2	2	25	84	8	8
5.	Penyusunan buku cerita digital membuat saya lebih kreatif	24	1	0	25	96	4	0
6.	Media canva membuat saya lebih tertarik untuk belajar menulis	22	3	0	25	88	12	0
7.	Canva memudahkan saya dalam mengekspresikan ide cerita secara visual dan tertulis	24	1	0	25	96	4	0
8.	Penggunaan canva membantu saya menghasilkan karya yang lebih menarik	23	2	0	25	92	8	0
9.	Saya puas dengan hasil buku cerita digital yang saya buat	25	0	0	25	100	0	0
10.	Saya terlibat aktif dalam proses pembuatan buku cerita digital	24	1	0	25	96	4	0
11.	Diskusi bersama guru dan teman membantu saya dapat mengembangkan ide cerita yang lebih menarik	22	2	1	25	88	8	4
12.	Pembelajaran ini memberikan saya pengalaman baru yang bermanfaat	23	1	1	25	92	4	4
13.	Saya ingin kegiatan pembelajaran seperti ini dilakukan lagi disetiap materi cerpen	17	5	3	25	68	20	12

Kriteria penilaian :

Skor 3 = Sangat Setuju (SS)

Skor 2 = Setuju (S)

Skor 1 = Tidak Setuju (TS)

Kriteria perolehan rata-rata presentase respons siswa :

81 – 100 = Sangat baik

61 - 80 = Baik

41 – 60 = Cukup

21 – 40 = Kurang

0 – 20 = Sangat Kurang

Perolehan nilai rata-rata respons siswa diperoleh dari perhitungan dengan rumus berikut.

$$P = \frac{XR}{N} \times 100\% = \frac{2376,2}{25} \times 100\% = 95,04\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

XR = Total skor seluruh respon siswa

N = Jumlah siswa

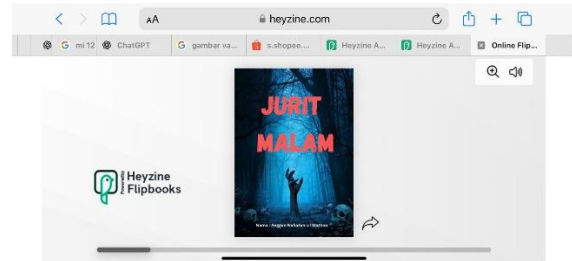
100% = Bilangan tetap

Lampiran 8

Hasil Produk Cerpen Siswa



<https://heyzine.com/flip-book/78b82d35ec.html>



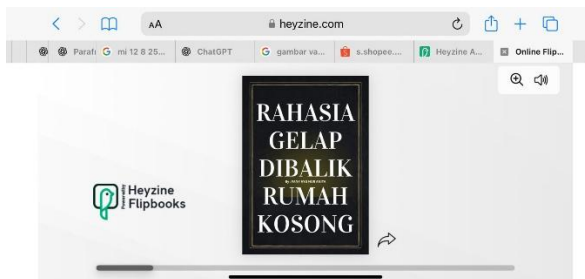
<https://heyzine.com/flip-book/8c4149dc6d.html>



<https://heyzine.com/flip-book/18329ffdfc.html>



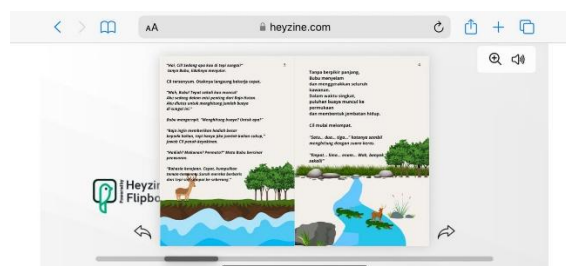
<https://heyzine.com/flip-book/d622fd9549.html>



<https://heyzine.com/flip-book/e85529c771.html>



<https://heyzine.com/flip-book/1a3bc60176.html>



<https://heyzine.com/flip-book/a403d48d85.html>

Lampiran 9

Dokumentasi



Observasi Awal



Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia Kelas XI



Memaparkan Materi Cerpen



Berdiskusi dengan Peserta didik



Peserta didik Membuat Cerpen



Peserta didik Mendesain Cerpen



Membimbing Peserta didik



Peserta Didik Mempresentasikan Hasil

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



NINIS PUTRI DWI LISTIANTI, lahir pada tanggal 07 Juli 2003 di Lamongan. Penulis merupakan putri kedua dari dua bersaudara oleh pasangan Bapak Ridwan dan Ibu Hidayati. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar di MI Miftahul Ulum pada tahun 2009 dan tamat 2015, kemudian melanjutkan jenjang pendidikan berikutnya di MTS Ma'arif NU dan tamat pada tahun 2018, pendidikan menengah atas ditempuh di SMK NU Sugio pada tahun 2018 dan tamat 2021, hingga pada tahun yang sama penulis memilih melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan dengan memilih Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan tamat pada tahun 2025.

Dengan penuh semangat untuk terus belajar, pantang menyerah, dan berusaha memberikan yang terbaik menjadi motivasi utama penulis dalam menempuh pendidikan. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir yakni skripsi yang berjudul "Penerapan Media Canva Berbentuk Buku Cerita Digital dengan Model Project Based Learning pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMK NU Sugio". semoga hasil tugas akhir ini dapat menjadikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.