

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut pemerintah, Kurikulum Merdeka Belajar merupakan pengembangan dan penerapan dari kurikulum darurat yang dikeluarkan untuk merespons dampak pandemi COVID-19 di Indonesia sejak tahun 2020. Kurikulum Merdeka Belajar dirancang agar peserta didik dapat memilih mata pelajaran yang sesuai dengan minatnya. Selain itu, kurikulum tersebut merupakan tindak lanjut dari arahan presiden pada masa pandemi yang menekankan pentingnya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui lembaga Pendidikan. Pada kurikulum ini, lebih difokuskan pada materi pengembangan kompetensi dari peserta didik pada fasenya masing-masing, proses pembelajaran diharapkan dapat lebih mendalam, bermakna, dan tidak terburu-buru, dan menyenangkan. Kurikulum merdeka ini memiliki dua struktur khusus yaitu: kegiatan yang bersifat intrakurikuler dan kegiatan yang bersifat proyek baik secara perorangan maupun per kelompok yang dalam proses penerapannya diserahkan secara penuh kepada tenaga pendidik pada setiap mata pelajarannya (Zainuri, 2023).

Menurut (Prihatin & Sari, 2021) keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai peserta didik dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Keterampilan menulis dipahami sebagai

kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan melalui bahasa tulis. Kemampuan tersebut tidak hanya menuntut penguasaan ide yang akan disampaikan, tetapi juga ketepatan penggunaan bahasa, kosakata, tata bahasa, dan ejaan agar pesan yang ditulis dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

Keterampilan menulis adalah salah satu kompetensi utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA, khususnya dalam teks naratif seperti cerpen (cerita pendek). Menulis cerpen bukan hanya melatih kemampuan siswa dalam menyusun kata dan kalimat secara efektif, tetapi juga mendorong mereka berpikir kreatif, mengembangkan imajinasi, memahami struktur dan kaidah kebahasaan secara mendalam. Kompetensi ini penting, terutama pada kelas XI SMA, agar siswa dapat menggabungkan berbagai aspek pengetahuan bahasa dengan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu tuntutan yang harus dipenuhi untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Menurut (Muhyidin, 2023) bahkan guru maupun siswa dituntut dalam proses pembelajaran abad 21 dan kurikulum merdeka yang memanfaatkan teknologi sebagai hal yang urgensi dibutuhkan oleh pendidik maupun siswa, bila tidak digunakan akan tertinggal oleh perkembangan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Masuknya teknologi digital dalam pendidikan membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis. Salah satu media digital yang potensial adalah Canva platform desain grafis yang tidak hanya memungkinkan visualisasi ide secara kreatif, tetapi juga memfasilitasi siswa dalam menyusun alur cerita, merancang ilustrasi, dan mengorganisasi gagasan secara sistematis. Canva dapat mendukung siswa untuk menuangkan ide secara visual, merencanakan struktur cerita, serta memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dengan format yang lebih menarik. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan motivasi siswa, kemampuan mereka dalam menulis, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Kamis, 29 Januari 2026 dengan guru Bahasa Indonesia ibu Haris Kusumandari, kelas XI SMA Negeri 3 Kayan Hilir, diketahui bahwa siswa sudah memiliki minat dalam menulis cerpen. Siswa juga sudah terbiasa menulis, baik berupa cerpen maupun jurnal. Guru menyampaikan bahwa kelemahan siswa paling sering ditemukan pada beberapa aspek penting dalam penulisan cerpen. Pertama, pada aspek pengembangan plot, siswa mengalami kesulitan dalam menyusun alur cerita yang runtut, logis, dan menarik. Meskipun sebagian siswa telah memiliki ide cerita yang cukup baik, mereka belum mampu mengembangkan ide tersebut menjadi rangkaian peristiwa yang terstruktur dengan jelas dari awal hingga akhir. Kedua, pada aspek karakterisasi, siswa belum mampu mengembangkan tokoh secara mendalam. Karakter yang ditampilkan cenderung kurang kuat dan kurang

memiliki penggambaran emosi serta motivasi yang jelas, sehingga pembaca sulit merasakan keterlibatan emosional terhadap cerita. Ketiga, pada aspek penggunaan bahasa, siswa masih menggunakan bahasa yang sederhana dan kurang variatif. Pilihan kata (diksi), gaya bahasa, serta pengembangan kalimat belum menunjukkan kreativitas yang optimal, sehingga cerita terkesan monoton dan kurang menarik. Keempat, pada aspek struktur cerita, sebagian siswa belum sepenuhnya memahami unsur-unsur pembangun cerpen seperti orientasi, konflik, klimaks, dan resolusi. Akibatnya, cerita yang dihasilkan terkadang tidak sistematis dan membingungkan pembaca. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam menciptakan klimaks yang kuat dan menyusun resolusi yang memuaskan. Cerita kerap berakhir secara tiba-tiba tanpa penyelesaian konflik yang jelas. Dari berbagai kelemahan tersebut, aspek yang paling dominan adalah pengembangan plot dan penggunaan bahasa. Guru menegaskan bahwa sebagian besar siswa sebenarnya memiliki ide cerita yang menarik, namun belum mampu mengembangkannya secara logis serta belum menggunakan bahasa yang ekspresif dan variatif. Berdasarkan data hasil penilaian, rata-rata nilai siswa dalam menulis cerpen masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Nilai rata-rata siswa berada pada angka 60, sedangkan KKTP yang ditetapkan sekolah adalah 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa masih dalam kategori kurang dan memerlukan upaya peningkatan melalui strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif. Guru menyimpulkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif serta penggunaan media yang dapat

membantu siswa dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita, dan memperkaya penggunaan bahasa agar kemampuan menulis cerpen siswa dapat meningkat dan mencapai KKTP yang telah ditetapkan.

Menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan/proses kreatif. Artinya, kegiatan ini banyak melibatkan cara berpikir secara divergen atau menyebar daripada bersifat konvergen atau memusat. Dalam hal ini, menulis dapat dikatakan sebagai proses penyampaian informasi secara tertulis yang berupa hasil kreativitas bagi penulisnya. Penulis berupaya memproses kegiatan menulis dengan menggunakan cara berpikir yang kreatif, tidak monoton, dan tidak hanya terpusat pada satu masalah saja. Menulis dalam prosesnya akan menggunakan kedua belahan otaknya, baik otak kanan maupun otak kiri. Artinya, pada saat yang bersamaan manusia menggunakan kedua belahan otaknya dalam proses menulis. Menulis merupakan proses menghubungkan antara kata, kalimat, paragraf maupun antarbab secara logis dan teratur. Kelogisan dan keteraturan ini bertujuan untuk membuat tulisan menjadi lebih mudah dipahami oleh pembacanya. Proses ini mendorong seorang penulis untuk berpikir secara sistematis dan logis sekaligus kreatif (Halaluddin & Awallidin, 2020). Dalam proses pembelajaran, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan tema cerita yang ingin ditulis. Hal tersebut bertujuan agar siswa lebih leluasa dalam menemukan dan mengembangkan ide cerita. Selain itu, guru telah menggunakan metode terbimbing dalam pembelajaran menulis cerpen. Metode ini dinilai cukup membantu siswa karena guru dapat memberikan arahan dalam proses penulisan. Guru juga sudah memanfaatkan media digital berupa

audio visual seperti film dan video untuk mendukung pembelajaran. Namun, meskipun siswa menunjukkan minat dalam menulis, masih ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa masih memerlukan rangsangan atau stimulus yang lebih menarik untuk membantu mereka mengembangkan ide cerita secara lebih kreatif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan masih belum maksimal dalam membantu siswa menuangkan ide cerita secara visual dan sistematis. Canva sebagai media pembelajaran digital memiliki berbagai fitur dan *template* menarik yang dapat membantu siswa menyusun cerita dengan lebih kreatif dan menarik. Penggunaan Canva diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide, meningkatkan kreativitas, serta menambah motivasi siswa dalam menulis cerpen. Siswa sudah mengenal aplikasi Canva, namun siswa memiliki kesulitan dalam cara mengedit, memasukan isi, menyesuaikan desain dengan baik, dan menyimpan hasilnya.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, peningkatan kemampuan menulis cerita pendek dengan memanfaatkan media pembelajaran digital telah banyak dilakukan, namun dengan fokus dan konteks yang berbeda-beda. Penelitian (Elise, 2024) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui “Sketcer” Berbasis Canva Pada Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023” dalam Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH). Penelitian ini menyelidiki efektivitas penggunaan “Sketcer” metode pembuatan sketsa cerita yang terintegrasi dengan Canva, untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas IX di SMP

Negeri 01 Batu tahun ajaran 2022/2023. Studi ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus, menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai, minat, dan kemampuan siswa dalam menyusun elemen cerita. Temuan menunjukkan bahwa alat digital seperti Canva dapat secara efektif memotivasi siswa, mengurangi hambatan menulis, dan meningkatkan baik proses maupun produk tulisan, sehingga menghasilkan prestasi dan keterlibatan yang lebih tinggi. Penelitian oleh (Halid, 2025) yang berjudul “Penerapan Digital Storytelling Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas IV MIS Alkhairaat Tilamut” dalam jurnal Studi Tindakan Edukatif. Penelitian ini mengeksplorasi implementasi bercerita digital menggunakan Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IV di MIS Alkhairaat Timuta. Dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas kualitatif, studi ini melibatkan dua siklus perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi, di mana siswa membuat cerita yang mengintegrasikan elemen visual dan tekstual. Temuan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kualitas tulisan siswa, kreativitas, keterlibatan, dan pengembangan keterampilan multidisiplin seperti desain grafis, berpikir kritis, dan kolaborasi. Studi ini menyimpulkan bahwa bercerita digital adalah metode yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan teknis dan kreatif, dan merekomendasikan integrasinya yang lebih luas ke dalam Pendidikan bahasa dan sastra. Penelitian oleh (Lathifah Janah, 2024) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Anekdota dalam Bentuk Komik Strip Melalui Penggunaan Media Visual Canva Pada Siswa Kelas X Seni Tari A SMK Negeri 2

Gowa” dalam jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan Canva, platform desain visual digital, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot di lingkungan sekolah kejuruan. Dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan tiga siklus, studi ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis, kreativitas dan pemikiran kritis siswa saat mereka membuat komik yang berfungsi sebagai kroatik sosial. Temuan tersebut menyoroti bahwa integrasi media visual tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan, tetapi juga menumbuhkan keterampilan kolaboratif, kritis, dan estetika, dengan guru beralih ke peran fasilitatif untuk memaksimalkan manfaat teknologi.

Penelitian-penelitian tersebut terbukti penggunaan media Canva mampu meningkatkan kemampuan menulis, kreativitas, serta motivasi siswa melalui berbagai pendekatan seperti metode sketsa cerita (Sketcer), digital strorytelling dan media visual komik. Namun semikian, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada jenjang SMP, MI, dan SMK, sehingga belum banyak mengkaji penerapan Canva pada siswa SMA, khususnya kelas XI. Kedua, pendekatan yang digunakan menitikberatkan pada pengembangan kreativitas visual dan integrasi cerita dengan media digital, namun belum secara spesifik mengarahkan pada penggunaan *template* cerpen yang terstruktur sebagai panduan sistematis dalam menulis. Ketiga, penelitian sebelumnya belum secara mendalam mengkaji peran bimbingan guru dalam penggunaan Canva secara terarah, mulai dari pemberian pelatihan hingga pendampingan dalam proses menulis cerpen. Oleh karena itu,

penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan memfokuskan pada peningkatan kemampuan menulis teks cerita pendek melalui media Canva pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kayan Hilir Sintang, dengan memadukan penggunaan *template* cerpen yang terstruktur serta bimbingan guru secara intensif. Pendekatan ini dihadapkan tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita, serta menghasilkan karya cerpen yang lebih sistematis dan berkualitas.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa melalui pemanfaatan media Canva dengan bimbingan guru. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan ide, menyusun alur, mengembangkan akhir cerita melalui penggunaan *template* cerpen yang terstruktur, untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan Canva melalui pelatihan singkat, sehingga mereka mampu mengedit, menyesuaikan desain, dan menyimpan hasil karya. Dengan demikian, diharapkan kreativitas, minat, dan motivasi siswa dalam menulis cerpen dapat meningkat.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu pada upaya meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI melalui penerapan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji dua aspek utama, yaitu hasil pembelajaran dan proses pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjadi pendekatan metodologi yang tepat untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan tersebut secara sistematis. PTK memungkinkan guru untuk merancang, menerapkan, mengamati, dan merefleksikan tindakan pembelajaran yang berbasis pada masalah nyata di kelas, sekaligus mencari solusi yang kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik.

Melalui PTK dengan pemanfaatan media digital seperti Canva, penelitian ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI tetapi juga dapat memberikan model pembelajaran yang inovatif, relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, serta mampu mengangkat motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pertama, penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI. Kemampuan menulis cerpen yang dimaksud mencakup beberapa aspek penting, antara lain adalah kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan tema cerita, menyusun alur yang sistematis, menciptakan tokoh dan penokohan yang jelas, menentukan latar yang sesuai, serta menggunakan gaya bahasa, kosakata, dan ejaan yang tepat. Penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana penggunaan media Canva dapat membantu siswa menuangkan gagasan secara lebih kreatif, terstruktur, dan menarik sehingga kualitas cerpen yang dihasilkan mengalami peningkatan dibandingkan sebelum penggunaan media Canva.

Kedua, penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media Canva. Fokus ini mencakup perencanaan,

pelaksanaan, dan refleksi pembelajaran dalam setiap siklus PTK. Penelitian mengkaji bagaimana langkah-langkah penggunaan Canva diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menulis cerpen, mulai dari pengenalan media, pemanfaatan fitur-fitur Canva sebagai stimulus ide dan visualisasi cerita, hingga penyusunan cerpen oleh siswa. Selain itu, penelitian juga menyoroti tingkat keaktifan, motivasi, minat, dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, fokus penelitian ini tidak hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar siswa dalam menulis cerpen, tetapi juga pada efektivitas proses pembelajaran yang memanfaatkan media Canva sebagai inovasi pembelajaran. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang sistematis mengenai peran media Canva dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI secara berkelanjutan.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah proses penerapan media Canva dalam pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA Negeri 3 Kayan Hilir?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa setelah diterapkan media Canva?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses penerapan media Canva dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kayan Hilir.

2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa setelah diterapkan media Canva dalam pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian di bagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah kajian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya media Canva, dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau rujukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Melalui penggunaan media Canva, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, serta kemampuan menulis cerpen. Dengan memanfaatkan media Canva, siswa dapat lebih mudah menuangkan ide, imajinasi, dan pengalaman mereka ke dalam bentuk cerita yang lebih menarik dan terstruktur.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan media digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

F. Batasan Penelitian

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kayan Hilir.
2. Materi terbatas pada menulis teks cerita pendek (cerpen).
3. Media yang digunakan adalah Canva.
4. Penelitian menggunakan PTK dengan analisis kualitatif.
5. Teknik pengumpulan data terbatas pada observasi dan jurnal siswa menggunakan Canva.