

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis merupakan kemampuan kompleks yang menggabungkan proses berpikir, penguasaan bahasa, dan kreativitas untuk menyampaikan gagasan secara tertulis dengan tujuan komunikasi yang efektif. Menulis adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui tulisan, penulis dapat berinteraksi dengan pembaca tanpa bertatap muka. Sebab itu, tulisan harus disusun secara sistematis, logis, dan juga sesuai dengan kaidah bahasa supaya pesan tersampaikan dengan baik.

Kemampuan menulis merupakan salah satu pilar utama dalam penguasaan bahasa, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan ini memiliki peran strategis karena menjadi sarana ekspresi pikiran, gagasan, dan perasaan secara tertulis (Salsabilla, Rahmawati, dkk., 2025).

2. Pengertian dan Ciri-Ciri Teks Cerita Pendek

a. Pengertian Cerpen

Cerita Pendek (Cerpen) merupakan suatu karya prosa berbentuk prosa yang menceritakan suatu peristiwa atau pengalaman tokoh secara singkat. Dalam cerpen penyajian ceritanya singkat, fokus kepada satu konflik, dan dapat selesai

dengan sekali waktu, walaupun singkat cerpen juga memberikan pesan yang mendalam kepada pembaca.

Menurut KBBI, cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relatif pendek berarti kisah yang diceritakan pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam cerita pendek tersebut. Cerpen ialah sebuah cerita yang singkat yang harus memiliki bagian terpenting yakni pengenalan, pertikaian, serta penyelesaian (Sihotang, dkk., 2024).

Cerita pendek tidak hanya melatih siswa dalam mengekspresikan ide dan imajinasi mereka, tetapi juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena mendorong mereka untuk mengembangkan ide, imajinasi, serta mengekspresikan gagasan secara bebas dan terstruktur, logis, dan ekspresif mereka. Namun, banyak siswa menghadapi beberapa tantangan saat menulis cerita pendek, yang menghambat perkembangan keterampilan tersebut (Lukman Nulhakim & Nuraeni, 2025).

Dalam menulis cerpen ada beberapa aspek kebahasaannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan Diksi (Pilihan Kata)

- a) Memilih kata yang tepat, padat, dan bermakna.
- b) Menggunakan kata konkret agar cerita terasa hidup.
- c) Menyesuaikan pilihan kata dengan suasana (sedih, tegang, bahagia, dll).

d) Gaya Bahasa (Majas)

Digunakan untuk menambah nilai estetis dan imajinatif.

Contoh: metafora, personifikasi, simile, dan hiperbola.

- a) Metafora yaitu perbandingan langsung antara dua hal yang berbeda tanpa kata pembanding.
- b) Personifikasi yaitu memberikan sifat manusia pada benda mati atau hal abstrak.
- c) Simile yaitu perbandingan dua hal berbeda dengan kata pembanding (seperti, bagai, laksana, dll).
- d) Hiperbola yaitu ungkapan yang melebih-lebihkan untuk menegaskan makna atau emosi.

2) Kalimat Efektif

- a) Kalimat tidak bertele-tele dan mudah dipahami.
- b) Variasi kalimat pendek dan panjang untuk menjaga ritme cerita.
- c) Penggunaan Kata Ganti (Pronomina)
- d) Kata ganti orang pertama (aku, saya), kedua (kamu), atau ketiga (dia, mereka).
- e) Konsisten dengan sudut pandang cerita.
- f) Kata Kerja (Verba) Tindakan
- g) Menggunakan verba aktif untuk memperjelas peristiwa.

Contoh: berlari, menatap, menggenggam.

- h) Penggunaan Kata Penghubung (Konjungsi)

Menghubungkan peristiwa agar alur runtut.

Contoh: kemudian, tetapi, karena, sehingga.

i) Konsistensi Bahasa

(1) Konsisten dalam ragam bahasa (baku atau tidak baku).

(2) Sesuai dengan konteks cerita dan pembaca.

Ada juga aspek penilaian menulis cerpen yaitu:

- a) Tema jelas dan menarik.
- b) Tokoh di gambarkan dengan jelas (sifat, sikap, dan peran) dan penokohan konsisten dan berkembang.
- c) Alur runtut dan logis (awal, tengah, akhir), lalu konfliknya jelas dan penyelesaiannya masuk akal.
- d) Latar waktu, tempat, dan suasanaanya tergambar dengan jelas, lalu latar harus mendukung cerita dan konflik cerita.
- e) Sudut pandang kosisten (orang pertama atau orang ketiga) dan mendukung penyampaian cerita.
- f) Amanat/pesan tersampaikan secara halus, tidak menyinggung, dan tidak menggurui.
- g) Kebahasaan
 - (1) Pilihan kata (diksi) tepat dan variatif.
 - (2) Kalimat efektif dan mudah di pahami.
 - (3) Penggunaan majas metafora, personifikasi, simile, hiperbola dengan tepat.
- h) Kreativitas dan keaslian cerita tidak meniru karya orang lain.

- i) Kerapian paragraf dan sistematis, lalu ejaan dan tanda bacanya sesuai dengan *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)*.
- j) Kesesuaian panjang cerpen sesuai perintah dan judulnya relevan dengan isi cerita.

b. Ciri-Ciri Teks Cerita Pendek

1) Singkat dan padat.

Cerpen dituangkan dalam bentuk narasi yang relatif singkat dengan struktur yang efektif. Setiap unsur cerita berfungsi mendukung pengembangan tema dan konflik sehingga tidak terdapat bagian yang bertele-tele.

2) Berfokus pada satu konflik.

Cerpen biasanya hanya fokus satu masalah utama yang dialami tokoh. Konflik tersebut menjadi pusat cerita hingga akhir sehingga alur cerita tetap fokus dan sederhana.

3) Jumlah tokohnya terbatas.

Tokoh dalam cerpen tidak banyak, umumnya hanya terdiri atas tokoh utama dan beberapa tokoh pendukung. Hal ini bertujuan agar penggambaran karakter lebih jelas dan cerita tidak menjadi rumit atau sulit dipahami.

4) Alur sederhana.

Alur cerpen disusun secara sederhana dan mudah diikuti, biasanya berupa alur maju, mundur maupun campuran. Peristiwa dituangkan secara runtut dari awal, tengah, hingga akhir.

5) Latar (tempat, waktu, suasana) terbatas.

Cerpen hanya menggunakan sedikit latar, baik tempat, maupun suasana. Latar tersebut cukup untuk mendukung jalan ceritanya tanpa banyak perpindahan.

6) Menggunakan bahasa yang bersifat naratif dan imajinatif.

Cerpen menggunakan bahasa yang bersifat naratif karena berfungsi untuk menyampaikan rangkaian peristiwa secara runtut dan sistematis. Selain itu, bahasa dalam cerpen juga bersifat imajinatif, yaitu mampu membangkitkan daya imajinasi pembaca melalui pemilihan diksi, penggunaan gaya bahasa, penggambaran emosi tokoh, serta penyajian peristiwa dalam cerita.

3. Unsur-Unsur Pembangun Cerpen

a. Unsur intrinsik cerpen

1) Tema

Tema adalah ide pokok dari cerita atau gagasan utama yang mendasari keseluruhan cerita.

2) Tokoh dan penokohan

Tokoh adalah pelaku dalam cerita dan penokohan yaitu watak atau karakter tokoh yang ditampilkan pengarang.

3) Alur

Alur adalah jalan cerita, alur berfungsi mengerakkan jalannya cerita dan memperlihatkan hubungan sebab-akibat antarperistiwa. Dalam cerpen terdapat tiga alur yaitu alur maju (peristiwa berjalan/bergerak

ke depan), alur mundur (cerita diawali pengungkapan masa lalu), dan alur campuran (perpaduan keduanya).

4) Latar

Latar ada tiga yaitu latar tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa cerita yang berfungsi memperjelas jalannya cerita.

5) Sudut pandang

Sudut pandang adalah posisi pengarang dalam menceritakan cerita (orang pertama atau orang ketiga).

6) Gaya bahasa

Gaya bahasa adalah cara pengarang menggunakan bahasa, termasuk majas (gaya bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pikiran atau perasaan secara kiasan dengan tujuan memberi efek keindahan, penekanan makna, dan daya tarik dalam cerita) dan pilihan kata yang digunakan dalam cerita. Gaya bahasa berfungsi memperindah cerita, membangun suasana, serta membantu pembaca memahami emosi, karakter tokoh, dan pesan yang terkandung dalam cerpen.

7) Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

b. Unsur Ekstrinsik Cerpen

1) Latar belakang pengarang

Pendidikan, pengalaman hidup, dan budaya dapat mempengaruhi cara pengarang melihat dunia, membentuk tokoh, konflik, dan tema cerita.

2) Kondisi sosial dan budaya

Kondisi sosial dan budaya yaitu keadaan masyarakat yang memengaruhi isi cerita. Misalnya adat, norma, atau peristiwa sosial yang memengaruhi isi dan konflik cerpen.

3) Nilai-nilai kehidupan

Nilai-nilai kehidupan yaitu nilai moral, sosial, dan agama yang mencerminkan pandangan hidup pengarang dan dapat menjadi pelajaran bagi pembaca.

4. Langkah-langkah Menulis Cerpen

Ada beberapa langkah dalam menulis cerpen yaitu:

1) Menentukan Tema atau Ide Cerita

Pilih topik atau pesan yang ingin disampaikan dalam cerpen dapat berdasarkan pengalaman pribadi, lingkungan, atau imajinasi.

2) Membuat Kerangka Berpikir

Susun cerita dari awal (pengenalan), tengah (konflik), akhir (penyelesaian) tentukan tokoh, latar, dan suasananya.

3) Menulis Draf Cerpen

Tuangkan ide menjadi paragraf cerita sesuai kerangka dan perhatikan diksi, kalimat efektif, dialog, dan penggunaan majas.

4) Mengembangkan Tokoh dan Latar

Gambarkan tokoh dengan sifat, sikap, dan peran yang dengan jelas, kemudia jelaskan latar tempat, waktu, dan suasana untuk mendukung cerita.

5) Meninjau dan Merevisi Cerpen

Periksa alur, ejaan, tanda baca, dan bahasanya.

6) Menambahkan Judul dan Amanat

Buat judul yang menarik dan relevan pastikan pesan atau amanat cerita tersampaikan dengan baik.

7) Menyelesaikan dan Menyajikan Cerpen

Selesaikan versi final cerpen yang ditulis.

5. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran telah menjadi komponen utama dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efektif kepada para siswa. Peran guru sebagai perancang media pembelajaran sangat penting. Guru memiliki pengetahuan dan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan karakteristik siswa mereka. Guru dapat

menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan memfasilitasi pemahaman siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan (Lestari dkk., 2023)

Jenis media pembelajaran adalah sarana yang guru gunakan dalam menyampaikan materi saat pembelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media digital/interaktif memanfaatkan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau ponsel serta aplikasi pembelajaran.

Proses pembelajaran menjadi lebih terstandar dimana media dapat digunakan oleh guru lain di kelas yang sama jika seorang guru tidak dapat hadir di kelas. Menariknya, materi pelajaran tidak semata-mata dilihat dari isi materinya, melainkan bagaimana penyampaian materi dengan media yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas. Media akan menarik perhatian siswa untuk berinteraksi dengan guru dan teman sekelasnya. Media pembelajaran sangat membantu guru untuk memahami suasana kelas (Asari dkk., 2023).

6. Media Canva dalam Pembelajaran

Canva merupakan platform desain grafis yang menawarkan berbagai fitur menarik dan dapat membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran. Canva adalah aplikasi memudahkan alur pembelajaran bagi guru terutama dalam pembelajaran berbasis teknologi, keaktifan, dan pengetahuan.

Canva memiliki sejumlah fitur dan fungsi yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat desain visual yang menarik dan profesional. Beberapa fitur utama Canva meliputi:

a. *Template* Siap Pakai

Canva menyediakan berbagai templat siap pakai untuk berbagai jenis desain, seperti poster, undangan, media sosial, presentasi, dan banyak lagi. Ini membantu pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain untuk membuat tampilan yang menarik.

b. Pengeditan Mudah

Canva memiliki antarmuka pengeditan yang intuitif, memungkinkan pengguna untuk mengubah elemen desain seperti teks, gambar, warna, dan bentuk dengan mudah. Pengguna dapat menyesuaikan setiap elemen sesuai dengan preferensi mereka.

c. Gambar dan Elemen Visual

Platform ini menyediakan akses ke berbagai koleksi gambar, ikon, ilustrasi, dan elemen visual lainnya yang dapat digunakan dalam desain. Pengguna dapat mencari dan menambahkan elemen ini untuk memperkaya tampilan desain mereka (Adriyanto dkk., 2023)

Dalam pembelajaran menulis cerpen, Canva digunakan sebagai sarana pendukung agar siswa lebih mudah menuangkan gagasan ke dalam bentuk teks cerita pendek. Siswa menuangkan gagasan menulis cerpen di Canva dengan terlebih dahulu menentukan tema dan ide cerita, yang dapat dibantu melalui gambar atau ilustrasi. Selanjutnya, siswa membuat kerangka cerpen berupa awal

(pengenalan), tengah (konflik), akhir (penyelesaian), lalu menulis pada kotak teks serta memperhatikan diksi, kalimat, dan dialognya. Setelah itu, menambahkan visualisasi seperti gambar atau ikon jika masih merasa kurang dalam cerpen untuk mendukung cerita. Kemudian mengedit dan merevisi teks agar alur, ejaan, dan bahasa lebih tepat. Terakhir, siswa menyimpan dan membagikan karya dalam bentuk PDF atau *link* sehingga cerpen dapat dipresentasikan atau dikumpulkan.

Penggunaan media Canva dalam pembelajaran menulis cerpen berfungsi untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa pada aspek-aspek berikut:

- a. Pengembangan Ide dan Imajinasi
- b. Fitur desain visual gambar, ilustrasi, warna pada Canva membantu siswa memunculkan ide cerita dan mengembangkan imajinasi secara kreatif.
- c. Peningkatan Kemampuan Menyusun Alur
- d. Canva memudahkan siswa merancang alur cerita secara terstruktur melalui *template*, slide, atau kerangka visual awal, tengah, akhir.
- e. Pemahaman Unsur Intrinsik Cerpen
- f. Media Canva membantu siswa memvisualisasikan tokoh, latar, dan suasana sehingga unsur intrinsik cerpen lebih mudah dipahami.
- g. Peningkatan Aspek kebahasaan
- h. Dengan tampilan yang menarik, siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan pilihan kata (diksi), kalimat efektif, serta penggunaan majas.
- i. Kemampuan Mengembangkan Paragraf

Canva membantu siswa Menyusun paragraf cerita secara sistematis melalui pengaturan teks dan layout.

j. Peningkatan Ketepatan Ejaan dan Tanda Baca

Fitur pengeditan teks pada Canva mendorong siswa lebih teliti dalam memperbaiki ejaan dan tanda baca.

k. Meningkatkan Motivasi Menulis

Canva membuat kegiatan menulis cerpen lebih menyenangkan dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa.

l. Meningkatkan Keterampilan Revisi

Siswa dapat dengan mudah merevisi dan memperbaiki cerpen sehingga terbiasa menghasilkan karya tulis yang lebih berkualitas.

Kemajuan teknologi yang sangat cepat memang mempermudah berbagai aktivitas manusia. Meski demikian, fenomena ini juga menimbulkan sisi negatif yang nyata di bidang pendidikan, di mana para pendidik sering kali menghadapi tantangan berupa perilaku siswa yang terlalu bergantung pada *smartphone*.

7. Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Media Digital

Menurut (Novela dkk., 2024) pendidikan pada era digital saat ini menghadapi berbagai tantangan sekaligus peluang dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dinilai mampu menarik minat belajar siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama jika didukung dengan penerapan metode pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran menulis cerpen berbasis media digital merupakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan perangkat dan aplikasi digital sebagai sarana untuk membimbing siswa dalam merancang, menulis, menyunting, dan menyajikan cerita pendek, sehingga proses belajar bisa menjadi lebih inovatif, kolaboratif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan adanya media digital dalam pembelajaran dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, lalu siswa dinilai mampu untuk memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah perpaduan antara asumsi-asumsi teoretis dan asumsi-asumsi logika dalam menjelaskan atau memunculkan variabel-variabel yang diteliti serta bagaimana kaitan di antara variabel-variabel tersebut, ketika dihadapkan pada kepentingan untuk mengungkapkan fenomena atau masalah yang diteliti (Wibowo, 2021). Kerangka berpikir dalam penelitian ini memuat penjelasan tentang variabel yang diteliti serta keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat yang dilandasi oleh teori-teori yang relevan.

1. Variabel Bebas: Media Canva

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Canva. Canva merupakan platform desain grafis digital yang menawarkan berbagai fitur visual, *template* siap pakai, pengeditan teks yang intuitif, serta koleksi gambar dan elemen visual yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan kreatif Adriyanto dkk., (2023). Dalam konteks penelitian ini, Canva digunakan secara khusus sebagai media pembelajaran menulis teks cerita pendek di kelas XI SMA Negeri 3 Kayan Hilir.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran menulis cerpen dilandasi oleh beberapa teori dan temuan penelitian. Lestari dan Pahmi (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efektif kepada siswa. Aryani (2022) menambahkan bahwa aplikasi berbasis teknologi seperti Canva mampu menciptakan kreativitas peserta didik serta mendorong pendidik untuk menerapkan metode yang bervariasi sehingga siswa menjadi lebih kritis, kreatif, dan inovatif. Sejalan dengan itu, hasil penelitian Elise (2024) dan Halid (2025) membuktikan bahwa penggunaan media Canva secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan menulis, kreativitas, serta motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, media Canva diterapkan melalui beberapa tahapan operasional, yaitu:

- a. Pemberian pelatihan singkat penggunaan Canva kepada siswa.
- b. Penyediaan *template* cerpen yang terstruktur sebagai panduan sistematis dalam menulis.
- c. Pemanfaatan fitur visual berupa gambar, ilustrasi, dan warna untuk membantu siswa memunculkan dan mengembangkan ide cerita.
- d. Pengeditan teks secara langsung pada platform Canva.
- e. Pimbingan intensif dari guru selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Variabel Terkait: Kemampuan Menulis Cerpen

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis teks cerita pendek (cerpen). Kemampuan menulis merupakan kemampuan kompleks yang menggabungkan proses berpikir, penguasaan bahasa, dan kreativitas untuk menyampaikan gagasan secara tertulis dengan tujuan komunikasi yang efektif Salsabilla, Rahmawati dkk., (2025). Prihatin dan Sari (2021) mendefinisikan keterampilan menulis sebagai kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat,

dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis, yang ketepatan pengungkapannya harus didukung oleh ketepatan bahasa, kosakata, gramatikal, serta penggunaan ejaan.

Halaluddin dan Awallidin (2020) menjelaskan bahwa menulis merupakan proses kreatif yang melibatkan cara berpikir divergen, sekaligus merupakan proses menghubungkan antara kata, kalimat, dan paragraf secara logis dan teratur. Dalam konteks teks cerita pendek, Sihotang dkk. (2024) menyatakan bahwa cerpen adalah sebuah cerita singkat yang harus memiliki bagian terpenting, yakni pengenalan, pertikaian, dan penyelesaian.

Kemampuan menulis cerpen dalam penelitian ini dinilai berdasarkan sembilan aspek penilaian, yaitu:

- a. kesesuaian tema.
- b. pengembangan alur yang runtut dan logis.
- c. penggambaran tokoh dan penokohan yang berkembang.
- d. kejelasan latar tempat, waktu, dan suasana.
- e. konsistensi sudut pandang.
- f. amanat yang tersampaikan secara halus.
- g. aspek kebahasaan meliputi diksi, kalimat efektif, dan penggunaan majas (metafora, personifikasi, simile, hiperbola).
- h. kreativitas dan keaslian cerita.
- i. kerapian ejaan dan tanda baca sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

3. Keterkaitan Antarvariabel dan Teori yang Mendasari

Media Canva sebagai variabel bebas memiliki keterkaitan langsung dengan kemampuan menulis cerpen sebagai variabel terikat. Keterkaitan ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme berikut. Pertama, fitur desain visual pada Canva berupa gambar, ilustrasi, dan warna berfungsi sebagai stimulus yang membantu siswa memunculkan dan mengembangkan ide cerita secara kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Novela dkk, (2024) bahwa media digital dalam pembelajaran mampu memikat minat belajar siswa dan mengantarkan mereka pada kualitas pembelajaran yang lebih baik.

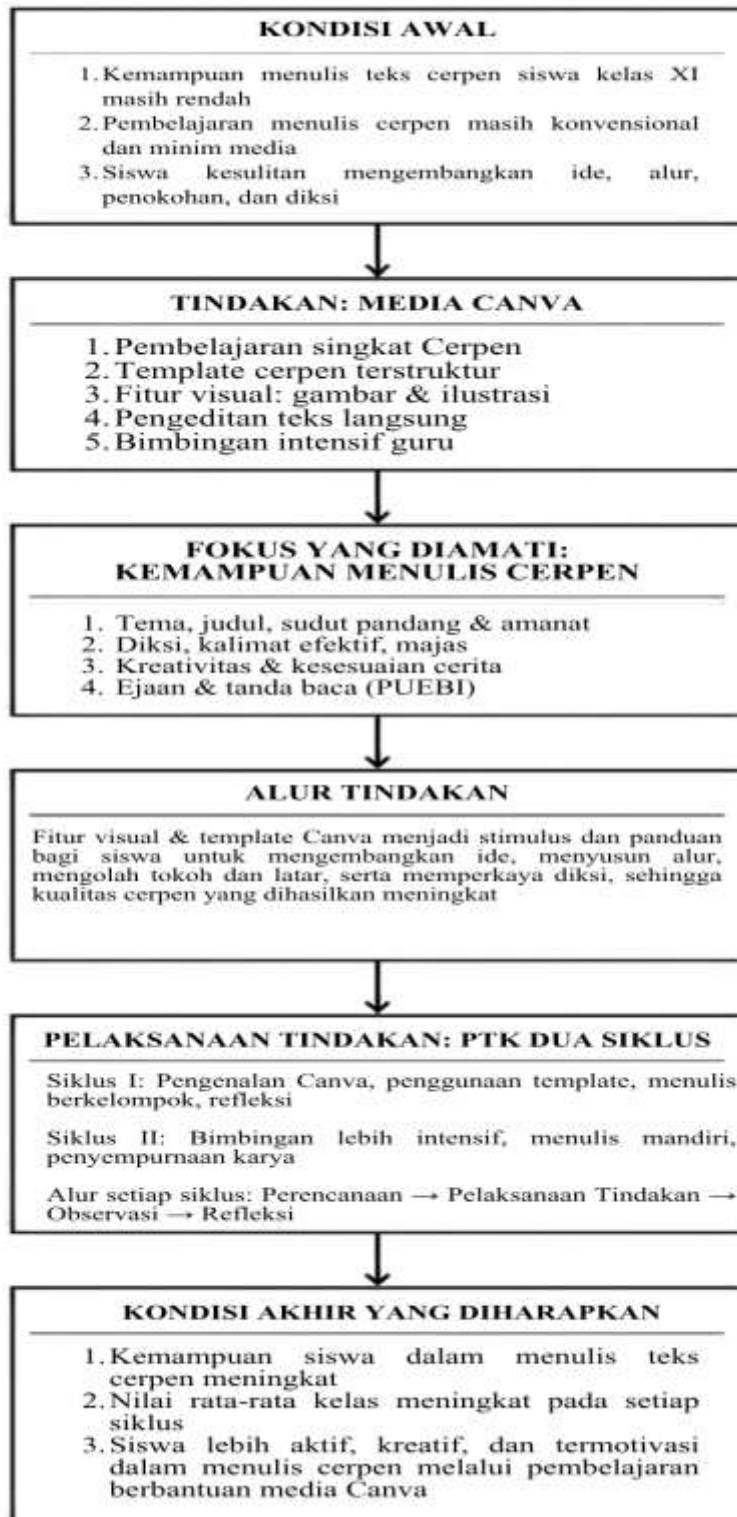
Kedua, *template* cerpen yang terstruktur pada Canva memudahkan siswa merancang kerangka alur cerita secara sistematis dari orientasi (awal), konflik (tengah), hingga resolusi (akhir) sehingga mengatasi kelemahan siswa dalam menyusun alur yang runtut dan logis. Hal ini mendukung prinsip menulis cerpen yang dikemukakan oleh Sihotang dkk., (2024) bahwa cerpen harus memiliki bagian pengenalan, pertikaian, dan penyelesaian yang jelas. Ketiga, fitur visualisasi tokoh dan latar pada Canva membantu siswa memahami dan menggambarkan unsur intrinsik cerpen secara lebih mendalam. Kemampuan siswa dalam menciptakan tokoh yang kuat serta latar yang mendukung cerita merupakan bagian dari aspek penilaian kemampuan menulis cerpen yang dilandasi oleh teori unsur-unsur pembangun cerpen Sihotang dkk., (2024).

Keempat, tampilan Canva yang menarik dan interaktif memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan pilihan kata (diksi), kalimat efektif, serta penggunaan majas dalam tulisannya. Motivasi belajar yang meningkat

berdampak langsung pada kualitas hasil karya cerpen yang dihasilkan, sesuai dengan temuan penelitian Janah dan Vivin (2024) bahwa integrasi media visual tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan estetika siswa. Kelima, bimbingan guru secara intensif selama penggunaan Canva berperan sebagai scaffolding yang mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan menulisnya secara terarah. Guru berperan tidak hanya sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pendamping yang membantu siswa mengoptimalkan fitur-fitur Canva dalam proses menulis cerpen.

Berdasarkan keterkaitan antarvariabel tersebut, peneliti berkeyakinan bahwa penerapan media Canva melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan mampu mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kayan Hilir. Alur berpikir penelitian ini digambarkan secara sistematis dalam bagan kerangka berpikir berikut.

Kerangka Berpikir Penelitian



C. Kajian Pustaka yang Relevan

Ada beberapa penelitian relevan yang di jadikan bahan acuan bagi peneliti sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis canva, membuat media baru atau renovasi baru di dalam memudahkan pembuatan media pembelajaran ini merupakan sebuah defenisi atau pengertian dari desain grafis canva, hal yang menjadikan media berbasis canva ini menarik akan ada tampilan yang menarik, desain yang di sediakan lebih beragam, aksesnya juga lebih mudah, animasi serta tamplet yang di tawarkan banyak pilihannya (Annissa & Wikarya, 2022)
2. Adanya perkembangan teknologi, membawa perubahan dalam pembelajaran, kebiasaan pembelajaran tradisional yang teacher centered sekarang sudah mulai ditinggalkan, Guru mulai memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, berbagai aplikasi muncul dapat dipilih sebagai sarana pembelajaran yang Interaktif. Salah satu aplikasi yang mampu menciptakan kreatifitas peserta didik dengan menggunakan Infografis Canva. Dibutuhkan pendidik yang kreatif yang mampu mengembangkan potensi kreatif peserta didik. Terkait dengan hal itu maka dibutuhkan kreativitas pendidik dalam menerapkan metode yang bervariasi sehingga mampu menjadikan peserta didik lebih kritis, kreatif, dan inovatif (Aryani, 2022).
3. Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis

desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android (Darmawanti, 2022).

4. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terbukti dapat memberikan dampak positif bagi para siswa. Sehingga nantinya peneliti dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa (Fitriana dkk, 2024).