

Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Naratif Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas VII SMP Negeri 02 Belitang Jaya

Herni Fitriani^{1*}, Veronica Sundari²

Universitas Nurul Huda OKU Timur

herni@unuha.ac.ad

veronicasundari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas VII A SMP Negeri 02 Belitang Jaya melalui penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes menulis teks naratif dan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa secara bertahap. Pada tahap pra-tindakan, sebanyak 8 dari 22 siswa (36,36%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah tersebut meningkat menjadi 10 siswa (45,45%) pada Siklus I, 16 siswa (72,72%) pada Siklus II, dan 20 siswa (90,90%) pada Siklus III. Selain peningkatan ketuntasan belajar, siswa juga menunjukkan perkembangan dalam menyusun struktur cerita, mengembangkan alur yang logis, dan menggunakan bahasa yang sesuai. Penggunaan Canva membantu siswa memadukan teks dan elemen visual untuk mengembangkan ide cerita secara lebih terstruktur dan menarik. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa.

Kata Kunci: *Canva; Menulis; Teks Naratif; Penelitian Tindakan Kelas*

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena tidak hanya menjadi media untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif. Proses menulis mendorong siswa untuk mengorganisasi ide, menganalisis, serta menyampaikan gagasan secara logis dan sistematis. Menulis merupakan salah satu keterampilan kognitif tingkat tinggi yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengintegrasikan kemampuan berpikir dan emosional dalam satu bentuk ekspresi terstruktur. Keterampilan menulis tidak datang secara otomatis, melainkan harus dibentuk melalui latihan dan praktik yang teratur (Hyland, 2003; Tarigan, 2008).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Desember 2024 di kelas VII A SMP Negeri 02 Belitang Jaya, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks naratif. Kesulitan tersebut meliputi keterbatasan mengorganisasi ide, lemahnya pemahaman terhadap struktur teks naratif (orientasi, komplikasi, dan resolusi), serta minimnya penguasaan kosakata. Sebagian besar teks yang dihasilkan siswa tidak memiliki orientasi yang jelas, alur cerita terputus, dan resolusi yang tidak memadai. Selain itu, cerita yang ditulis cenderung monoton sehingga tidak memenuhi karakteristik teks naratif secara optimal.

Permasalahan tersebut tidak hanya bersumber dari faktor internal siswa, tetapi juga dari pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan cenderung monoton, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang relevan dengan perkembangan digital juga menjadi penghambat. Padahal, keberhasilan pembelajaran menulis sangat dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif dan kreatif berbasis teknologi (Brown, 2007; Fitrianingrum dan Aryani, 2024; Millis, 2003; Susanti dan Wahyuni, 2020).

Salah satu media digital yang potensial untuk diintegrasikan adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur visual seperti template, ilustrasi, dan tata letak desain. Melalui integrasi teks dan elemen visual pada Canva, siswa dapat memvisualisasikan ide cerita secara lebih mudah, terstruktur, dan menarik. Hal ini sejalan dengan teori

konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Pemilihan aplikasi Canva juga didasarkan pada kemudahan akses serta kemampuannya dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas siswa dalam menulis (Hidayat, 2021; Rahmawati dan Satria, 2020; Wibowo, 2022; Widodo dan Prasetyo, 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan menulis teks naratif pada siswa kelas VII A SMP Negeri 02 Belitang Jaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran bahasa yang inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan merujuk pada model Kemmis & McTaggart. Penelitian dilaksanakan secara mandiri (PTK individu) di kelas VII A SMP Negeri 02 Belitang Jaya dengan subjek penelitian sebanyak 22 siswa. Desain PTK dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) (Arikunto dan Jabar, 2020; Setiawan, 2022). Data penelitian terdiri dari data primer (hasil tes menulis teks naratif siswa) dan data sekunder (lembar observasi aktivitas belajar dan dokumentasi). Teknik pengumpulan data memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Analisis ini meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa. Perhitungan tersebut mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pra-tindakan hingga Siklus III. Setiap tahap bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa melalui penggunaan aplikasi Canva. Rincian hasil penelitian pada setiap tahap diuraikan sebagai berikut.

1. Kondisi Pra-Tindakan

Pra-tindakan dilaksanakan pada 10 Desember 2024 melalui tes awal menulis teks naratif secara konvensional. Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 8 dari 22 siswa (36,36%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 . Sebagian besar siswa masih kesulitan mengembangkan alur cerita, memiliki keterbatasan kosakata, serta menunjukkan partisipasi dan motivasi belajar yang rendah.

2. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada 6 Mei 2025 dalam dua pertemuan (2×40 menit). Persiapan meliputi materi teks naratif, proyektor, laptop, dan instrumen observasi. Siswa mempelajari struktur teks naratif dan fitur dasar Canva. Selanjutnya, siswa menyusun kerangka cerita melalui teknik *brainstorming* dan menambahkan teks serta elemen visual ke dalam Canva. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa antusias menggunakan fitur visual, tetapi masih mengalami kendala dalam proses *login*, pemilihan *template*, serta penyusunan konflik dan resolusi cerita. Pada akhir Siklus I, sebanyak 10 dari 22 siswa (45,45%) mencapai KKM. Kendala utama meliputi keterbatasan literasi digital siswa dan alokasi waktu pembelajaran.

3. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada 16–17 Mei 2025 untuk mengatasi kendala teknis dan memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur teks naratif. Pada pertemuan pertama, siswa memilih *template* Canva sebagai pemantik ide cerita. Pertemuan kedua difokuskan pada penyusunan kerangka naratif yang mencakup orientasi, komplikasi, dan resolusi. Siswa menunjukkan kemandirian yang lebih baik dalam menggunakan Canva dan lebih aktif berdiskusi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 16 dari 22 siswa (72,72%) mencapai KKM. Selain itu, kualitas tulisan dan kesesuaian antara teks dan gambar juga meningkat.

4. Pelaksanaan Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada 22 Mei 2025 dalam satu pertemuan (2 × 40 menit). Tindakan difokuskan pada penyempurnaan konflik, resolusi cerita, dan kemandirian siswa dalam berkarya. Siswa memperbaiki tulisan dan penyajian visual secara mandiri. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, kreativitas, serta kualitas penyajian cerita. Pada akhir Siklus III, sebanyak 20 dari 22 siswa (90,90%) mencapai KKM. Dengan demikian, indikator keberhasilan tindakan telah tercapai. Peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra-tindakan hingga Siklus III disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Menulis Teks Naratif Siswa

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan (%)
Pra-Tindakan	8	36,36%
Siklus I	10	45,45%
Siklus II	16	72,72%
Siklus III	20	90,90%

Pembahasan

Penerapan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas VII A SMP Negeri 02 Belitang Jaya. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar pada setiap tahap penelitian. Pada pra-tindakan, persentase ketuntasan mencapai 36,36%, kemudian meningkat menjadi 45,45% pada Siklus I, 72,72% pada Siklus II, dan 90,90% pada Siklus III. Peningkatan tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Canva. Hasil ini sejalan dengan kajian tentang pembelajaran menulis narasi dan pengembangan kemampuan menulis (Daswanti, 2022; Keraf, 2001; Sunar, 2015).

Salah satu faktor yang mendukung peningkatan tersebut adalah penggunaan elemen visual dalam Canva. Fitur gambar, ilustrasi, dan tata letak membantu siswa mengembangkan ide cerita serta menyusun alur secara lebih terstruktur. Perpaduan teks dan gambar juga memberikan gambaran yang lebih jelas tentang peristiwa yang ingin diceritakan. Dengan demikian, siswa dapat menghubungkan ide visual dengan unsur-unsur teks naratif, seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi. Penggunaan media visual dalam pembelajaran juga berkaitan dengan upaya meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa (Hidayat, 2021; Nurhaliza, 2023).

Faktor berikutnya adalah keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk merancang, menulis, dan menyempurnakan cerita berdasarkan ide yang mereka kembangkan. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Proses tersebut sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan (Anjelita dan Supriyanto, 2024). Selain itu, kegiatan merancang dan menyajikan cerita melalui media digital dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif juga berkaitan dengan pengembangan kepercayaan diri dan suasana belajar yang lebih partisipatif (Annisa dan Gusnawaty, 2024).

PENUTUP

Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas VII A SMP Negeri 02 Belitang Jaya. Peningkatan ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Pada pra-tindakan, ketuntasan belajar mencapai 36,36%. Persentase tersebut meningkat menjadi 45,45% pada Siklus I, 72,72% pada Siklus II, dan 90,90% pada Siklus III. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Selain meningkatkan ketuntasan belajar, penggunaan Canva mendukung perkembangan kemampuan siswa dalam menulis teks naratif. Siswa mampu menyusun struktur cerita dengan lebih jelas dan mengembangkan alur yang lebih logis. Perpaduan teks dan elemen visual juga membantu siswa menyajikan cerita secara lebih menarik. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan kemandirian dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kemampuan menulis teks naratif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelita, K., & Supriyanto, A. (2024). TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISTIK DAN IMPLIKASINYA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916–922. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>
- Annisa, A., & Gusnawaty, G. (2024). Feedback and Revisions in Developing Writing Skills in Second Language Learners: A Systematic Review. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial Dan Lingkungan*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.58881/kpsbsl.v1i1.7>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2020). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, H. D. (2007). *Teaching By Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (3rd ed). Pearson Education.
- Daswanti. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Metode Quantum Writing pada Siswa Kelas V UPT. SD Negeri 19 Paninjauan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 85–97.
- Fitrianingrum, N., & Aryani, I. K. (2024). Analisis Kritis Keterampilan Menulis Melalui Gerakan Literasi Sekolah pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pamijen. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 19, 159–164.
- Hidayat, T. (2021). Pemanfaatan Media Digital untuk Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–60.
- Hyland, K. (2003). *Second Language Writing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Keraf, G. (2001). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Millis, B. (2003). *Becoming an Effective Teacher: Principles of Teaching and Learning*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Nurhaliza. (2023). Pengaruh Alat Desain Visual Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 12(3), 67–69.
- Rahmawati, L., & Satria, F. (2020). Efektivitas Media Digital dalam Pengajaran Teks Naratif pada Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 123–135.
- Setiawan, D. (2022). Integrasi Media Digital dalam Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Integrasi Media Digital dalam Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, 7(1), 45–53.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunar, Y. (2015). Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Teknik Menyusun Kalimat Siswa Kelas IV Semester Ganjil SDN Puncu 2. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 22–33.
- Susanti, N., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Keterampilan Menulis Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 55–56.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wibowo, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 11(2), 98–110.
- Widodo, T., & Prasetyo, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(2), 98–110.