

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

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi  
Pendidikan Bahasa Indonesia*

**Oleh:**

**MIFTA HULJANNAH**  
**NPM. 2002040033**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 21 September 2024 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Mifta Huljannah  
NPM : 2002040033  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ditetapkan : (  A ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

i

Ketua,

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

P. i ANA

Sekretaris,

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mhd. Isman, M.Hum.
2. Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.
3. Dr. Hj. Hasnidar, M.Pd.

3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mifta Huljannah  
NPM : 2002040033  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Hj. Hasnidar., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Mutia Febriviana, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mifta Huljannah  
NPM : 2002040033  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, September 2024  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

  
Mifta Huljannah



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Mifta Huljannah  
NPM : 2002040033  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
2 / September 2024	Revisi Bab III Waktu Penulisan		
4 / September 2024	Revisi Bab IV Hasil Penulisan		
6 / September 2024	Revisi Bab V Kesimpulan dan Saran		
7 / September 2024	Revisi bagian Abstrak		
9 / September 2024	Revisi Daftar Pustaka		
12 / September 2024	Revisi Daftar tabel dan lampiran		
13 / September 2024	Acc Skripsi		

Medan, September 2024

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriyaha, S.Pd., M.Pd.

Disetujui  
Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Hasnidar., M.Pd

## ABSTRAK

**Mifta Huljannah. NPM. 2002040033. Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

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

**Kata Kunci: Aplikasi Canva, Kemampuan Menulis, Cerita Fantasi**

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji dan syukur bagi Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”**. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalah kepada umat-Nya guna membimbing umat manusia ke jalan yang tiridhoi Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa banyak mengalami kesulitan dalam melaksanakan penelitian ini. Namun, berkat usaha, bimbingan, motivasi dan dukungan dari dosen, keluarga, dan teman-teman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua peneliti yaitu Ibunda **Yusriana** dan Ayahanda **Sawaludin** yang telah merawat, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang yang tulus kepada penulis sehingga penulis bisa sampai berada dititik ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan

rahmat dan karunia-Nya kepada beliau. Selanjutnya tidak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S. M.Hum.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.** Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Almh Ibu Enny Rahayu, S.Pd., M.Pd.** Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Dr. Hj. Hasnidar., M.Pd.** Dosen Pembimbing peneliti, yang telah membantu serta membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

10. Kepada **Kepala Sekolah** beserta **Guru-guru** SMP Negeri 26 Medan, terima kasih sudah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan riset, dan sudah sangat amat baik dalam memberikan pembelajaran kepada peneliti terhadap riset penelitian disekolah tersebut untuk kesiapan mengambil data skripsi peneliti.
11. Teristimewa Kepada abang dan adik peneliti **Wahyuda Alfadil** dan **Dimas Prawira** serta **Thursina Qaila Rahma** yang telah memberikan dukungan serta motivasi dalam penyusunan proposal penelitian ini.
12. Terima kasih kepada Ibu peneliti **Neifa Salsabilla** dan **Anda Yustia** yang telah memberikan dukungan serta motivasi dalam penyusunan proposal penelitian ini.
13. Terima Kasih kepada sahabat peneliti **Delima** dan **Fadila Suryani** yang membantu dan menjadi tempat untuk bertukar pikiran, berkeluh kesah serta memberikan semangat dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
14. Teristimewa kepada sahabat-sahabat seperjuangan peneliti **windy febriyanti nabila, nadila putri nirwana, sahdrina, yuni afriani nasution, ramah atika siregar, yulia afni, naiyla, intan amelia, salsabila, dan nadya salsabilla** yang semasa kuliah telah menjadi tempat untuk bertukar pikiran, berkeluh kesah dan saling memberikan semangat dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
15. Terima Kasih kepada seluruh teman-teman kelas **VIII A Pagi Stambuk 2020** Pendidikan Bahasa Indonesia yang sudah sama-sama saling mendukung dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penulisan proposal penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan, September 2024  
Peneliti

**Mifta Huljannah**  
**NPM. 2002040033**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1 Aplikasi Canva .....	8
2.1.1.1 Pengertian Aplikasi Canva .....	8
2.1.1.2 Langkah – langkah dalam Mengaplikasi Canva.....	9
2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva .....	11
2.1.2 Hakikat Cerita Fantasi .....	12
2.1.2.1 Pengertian Cerita Fantasi .....	12
2.1.2.2 Ciri – ciri Cerita Fantasi.....	13

2.1.2.3 Tujuan Cerita Fantasi .....	15
2.1.2.4 Jenis – jenis Cerita Fantasi .....	15
2.1.2.5 Struktur Cerita Fantasi .....	16
2.1.2.6 Unsur Instrinsik Cerita Fantasi .....	16
2.1.2.7 Langkah – langkah Menulis Cerita Fantasi.....	17
2.1.3 Pengertian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi .....	18
2.1.3.1 Pengertian Kemampuan Menulis.....	18
2.1.3.2 Tujuan Menulis .....	19
2.1.3.3 Manfaat Menulis .....	19
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	21
2.3 Kerangka Konseptual .....	25
2.4 Hipotesis .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	29
3.2.2 Waktu Penelitian .....	30
3.3 Populasi dan Sampel .....	30
3.3.1 Populasi .....	30
3.3.2 Sampel .....	31
3.4 Variabel dan Defenisi Operasional .....	33
3.4.1 Variabel .....	33
3.4.2 Defenisi Operasional .....	33

3.5 Instrumen Penelitian.....	34
3.6 Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	39
4.1.1 Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Aplikasi Canva.....	39
4.1.2 Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Aplikasi Canva .....	44
4.2 Pengujian Hipotesis.....	48
4.3 Diskusi Hasil Penelitian .....	50
4.4 Keterbatasan Hasil Penelitian .....	51
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Langkah - Langkah Penelitian (Eksperimen dan Kontrol) .....	27
Tabel 3.2 Rencana Waktu Penelitian .....	30
Tabel 3.3 Populasi Penelitian .....	31
Tabel 3.4 Desain Penelitian Posttest-Only Control Design .....	32
Tabel 3.5 Indikator Menulis Cerita Fantasi.....	34
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi .....	36
Tabel 4.1 Nilai Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Aplikasi Canva .....	40
Tabel 4.2 Presentase Nilai Akhir Kelas Kontrol .....	41
Tabel 4.3 Tabel Kerja Mencari Standart Deviasi (Kelas Kontrol) .....	42
Tabel 4.4 Nilai Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Aplikasi Canva .....	44
Tabel 4.5 Presentase Nilai Akhir Kelas Eksperimen .....	45
Tabel 4.6 Tabel Kerja Mencari Standart Deviasi (Kelas Eksperimen).....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mendownload aplikasi canva melalui playstore/link aplikasi.....	10
Gambar 2.2 Membuat akun canva .....	10
Gambar 2.3 Membuat design canva .....	11
Gambar 2.4 Menyimpan hasil design dari canva .....	11

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	59
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	63
Lampiran 3 Bahan Ajar .....	68
Lampiran 4 Pedoman Penskoran .....	72
Lampiran 5 Instrumen Tes Pada Kelas Kontrol .....	74
Lampiran 6 Instrumen Tes Kelas Eksperimen .....	75
Lampiran 7 Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol .....	76
Lampiran 8 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen.....	82
Lampiran 9 Dokumentasi Kelas Kontrol .....	89
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen.....	91
Lampiran 11 Forum K-1 .....	93
Lampiran 12 Forum K-2 .....	94
Lampiran 13 Forum K-3 .....	95
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	96
Lampiran 15 Surat Perubahan Judul Skripsi .....	97
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Proposal .....	98
Lampiran 17 Surat Pernyataan Tidak Plagiasi .....	99
Lampiran 18 Surat Keterangan.....	100
Lampiran 19 Surat Izin Riset.....	101
Lampiran 20 Surat Izin Riset.....	102
Lampiran 21 Surat Bukti Penerimaan Naskah Artikel .....	103
Lampiran 22 Surat pernyataan skripsi .....	104
Lampiran 23 Turnitin .....	105

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemampuan siswa untuk menuangkan ide cerita secara tertulis yang dimaksudkan adalah kemampuan yang mengacu kepada menulis cerita fantasi. Cerita fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh, alur karakter, dan lainnya yang kebenarannya diragukan, baik seluruh cerita maupun hanya sebagai cerita. Semakin tinggi daya imajinasi dan kreativitas pengarang maka akan semakin menarik cerita fantasi yang dihasilkan (Mauliyani, H., Syambasril, S., & Muzammil, A. R. U). Kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis secara kreatif dan inovatif.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Sirait, M. L., Sitorus, P. J., & Saragih, E. L. 2023) Mengenai pentingnya penggunaan aplikasi Canva yang digunakan siswa untuk mendesain pelajaran terutama saat menulis teks cerita fantasi, media aplikasi terbaik untuk digunakan adalah media aplikasi Canva yang dapat menarik perhatian siswa saat sedang menulis dan mempelajari teks cerita fantasi yang menjelaskan serangkaian peristiwa atau fenomena sosial melalui penggunaan gambar dan foto yang berbeda secara visual, yang akan meningkatkan motivasi mereka untuk menulis. Aplikasi canva dapat memberikan inspirasi dan motivasi untuk pembelajaran berbasis visual yang memudahkan penyampaian ide yang ingin disampaikan dalam hal menulis teks.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai jembatan antara guru dan siswa untuk meningkatkan perolehan ilmu pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar dan efisiensi dalam lingkungan pendidikan disekolah (Maulia, S 2023: 84). Sejumlah guru bahasa Indonesia di lembaga pendidikan menghadapi tantangan dan kebingungan ketika menggunakan media ke dalam proses pengajaran. Mereka biasanya cenderung menggunakan metode ceramah yang dapat mereka terapkan, yang lebih efektif dan praktis. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran guru diharapkan mampu memiliki kemampuan teknologi yang canggih baik guru yang masih muda maupun guru yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil. Salah satu cara untuk menggabungkan teknologi ke dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan sumber daya teknologi sebagai media interaktif Akhmadan (dalam, Purba Y. A 2022).

Media sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Sapriyah, S. 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa diserap dengan baik.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar yaitu sejalan dengan pendapat Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022) aplikasi *canva* adalah perangkat lunak yang tepat untuk memfasilitasi proses belajar mengajar di bidang pendidikan. Canva merupakan perangkat lunak

berbasis web yang menyediakan berbagai template dan fungsi untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, pengembangan keterampilan, kreativitas, dan hasil lain yang diharapkan baik guru maupun siswa. Aplikasi *canva* menghadirkan pengalaman belajar yang memikat dan menarik dengan penyajian materi yang memikat.

Menulis adalah keterampilan berbahasa yang memungkinkan penulis untuk mengekspresikan ide dan pemikiran dalam bentuk rangkaian kata, frasa, kalimat, paragraf, bahkan wacana yang memiliki makna (Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. 2021). Kegiatan menulis mendorong siswa untuk menjadi inovatif, kreatif dan kolaboratif. Bukannya menyebabkan mereka bosan, jenuh, kesulitan, dan efek negatif lainnya. Sehingga siswa merasa sulit dan tidak tahu apa yang harus mereka tuliskan. Menurut Resmini (dalam, Darojat, S. R. A., San Fauziya, D., & Sahmini, M. 2023: 194) menyatakan bahwa seorang guru mampu memberikan pengajaran yang efektif. Membangu suasana belajar yang menumbuhkan kreativitas dan inovasi, serta menggunakan perangkat pembelajaran yang menarik untuk memungkinkan siswa memahami materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan *canva*, peneliti ingin melatih daya imajinasi siswa di kelas VII SMP Negeri 26 Medan untuk menulis cerita fantasi.

Kemampuan menulis adalah kemampuan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, menyampaikan suatu peristiwa dan lain-lain. Pembelajaran menulis memiliki banyak manfaat bagi siswa SMP, seperti mengembangkan kreativitas, menanamkan keberanian dan percaya diri,

menata dan menjernihkan, cara berpikir, kecerdasan dan kepekaan emosi, menuangkan ide atau gagasan pikiran pengalaman perasaan dan cara memandang kehidupan. Dengan banyak manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran menulis selayaknya kegiatan menulis ini ialah salah satu kegiatan yang disukai siswa. Tetapi, kenyataannya pembelajaran menulis menjadi tugas yang sulit bagi siswa, sehinggalah mereka kurang berminat terhadap pembelajaran menulis (Suparman, S 2021: 281)

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

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

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya kemampuan menulis cerita fantasi siswa dalam menuangkan ide cerita masih dikatakan kurang.
2. Siswa masih kurang mampu dalam menuangkan gagasan cerita untuk merangkai kata menjadi kalimat yang utuh.
3. Siswa kurang minat dalam hal membaca, sehingga daya imajinasi siswa dalam menulis cerita fantasi sangat terbatas.
4. Kurangnya motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menuangkan cerita fantasi secara tertulis.
5. Media pembelajaran yang digunakan guru pada saat pembelajaran di kelas kurang bervariasi.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti memberi Batasan masalah dalam penelitian ini agar lebih terarah. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini ialah pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan beberapa pertanyaan diatas maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerita fantasi menggunakan aplikasi canva pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025?

3. Adakah pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya yang akan dicari solusinya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau pengaruh terhadap penelitian yang hendak diteliti sebagai berikut:

#### **1. Bagi Sekolah**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini menjadi dorongan kepada pihak sekolah agar diterapkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya media yang digunakan peneliti yaitu aplikasi canva untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas untuk mencapai tujuan belajar yang menyenangkan dan tidak bosan.

## **2. Bagi Guru**

Dalam penggunaan media pembelajaran haruslah sesuai dengan konteks materi pelajaran belajar mengajar apa yang sedang berlangsung pada saat di dalam kelas, untuk siswa mudah memahami materi pelajaran, meningkatkan kemampuan siswa serta siswa lebih kreatif dan inovatif lagi dalam pembelajaran, serta siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran belajar mengajar berlangsung, salah satunya media yang dapat digunakan ialah aplikasi canva yang dapat membantu guru dalam mengajar.

## **3. Bagi Siswa**

Adanya media pembelajaran aplikasi canva ini yang diterapkan dengan sesuai kondisi siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis cerita fantasi, bahwasanya menulis itu menyenangkan apalagi menulis dengan menggunakan aplikasi canva. Berikut juga agar siswa lebih dalam memahami, meningkatkan motivasi, minat pembelajaran didalam kelas lebih menarik serta tidak bosan, dan dengan adanya aplikasi canva siswa bisa merasakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

## **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Dalam penelitian ini diharapkan kedepannya untuk menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya serta penelitian ini bisa dijadikan bahan masukan terhadap penelitian selanjutnya yang ingin meneliti permasalahan yang sama dimasa yang akan datang untuk menjadikan tambahan bahan masukan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoretis**

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

##### **2.1.1 Aplikasi *Canva***

###### **2.1.1.1 Pengertian Aplikasi *Canva***

Menurut Purba, Y. A (2022:1327) Beragam desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, film, sampul buku, dan materi lainnya tersedia di Canva, alat desain online yang juga dapat ditautkan ke akun media sosial kita. Menggunakan desain yang sudah ada sebelumnya untuk menghasilkan materi pendidikan yang menarik secara visual adalah salah satu kegunaan dan kelebihanannya. Baik guru maupun siswa menggunakan kreativitas mereka untuk menghasilkan karya menarik yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran di kelas.

Dai, R. H., Abdilah, T., Yusuf, R., Takdir, R., Ahaliki, B., Buhang, I., & Tolingguhu, I (2022:28) Canva adalah alat desain grafis online yang memfasilitasi pembuatan berbagai produk kreatif. Pilihan desain kanvas meliputi pembuatan presentasi, poster, buku online atau e-modul, dan banyak lagi. Canva dapat diakses di desktop menggunakan browser web dan di ponsel pintar iOS dan

Android melalui aplikasi Canva. Canva sangat populer dan mempermudah pengguna baru karena menawarkan template dengan berbagai topik menarik.

Menurut Enterprise, Jubile (2021: 2) menegaskan bahwa canva ini merupakan situs website dan aplikasi unggulan saat ini untuk bidang desain grafis *brand building*. Canva adalah perusahaan rintisan Australia yang memfasilitasi kreasi desain yang menarik secara visual dengan upaya minimal yang membutuhkan banyak usaha dengan kata lain, canva adalah pilihan optimal bagi individu yang ingin membuat desain untuk keperluan media social, *branding*, *printing*, dan *personal use* tetapi kurang mahir dalam Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, atau CorelDraw.

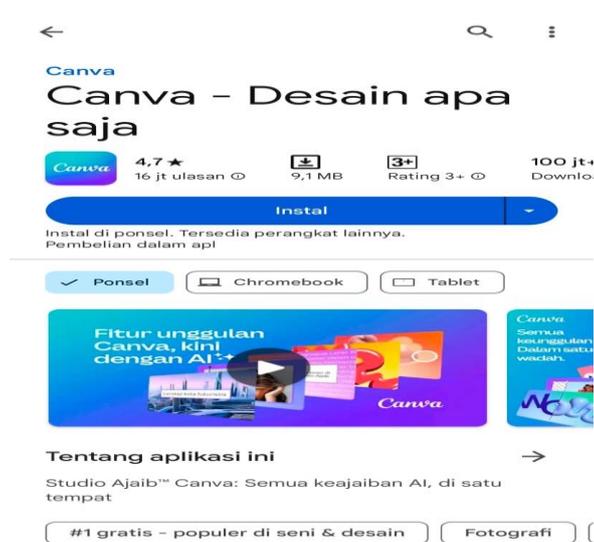
Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli di atas diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi canva adalah sebuah platform desain visual yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, mulai dari poster, presentasi, sampai media sosial, tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam.

#### **2.1.1.2 Langkah-langkah dalam Mengaplikasi Canva**

Menurut Khairani, N., & Mudinillah, A (2022:37-38), aplikasi canva dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mendownload aplikasi canva melalui play store/melalui link aplikasi canva

Jika kita ingin memakai aplikasi canva ini maka kita harus mendownload nya terlebih dahulu dengan cara membuka play store, lalu ketik canva pada pencarian nanti akan secara otomatis aplikasi ini muncul, lalu klik install dan tunggu hingga berhasil terinstall.



**Gambar 2. 1 Mendownload aplikasi canva melalui play store/link aplikasi**

2. Membuat akun canva dengan cara tekan tombol daftar baru setelah itu kemudian log in.



**Gambar 2. 2 Membuat Akun Canva**

3. Membuat desain canva

Setelah kita install guru maupun peserta didik dapat membuat desain sesuai dengan kebutuhan kita masing-masing. Kita bisa memilih berbagai pilihan jenis template sesuai keinginan kita.



**Gambar 2. 3 Membuat Desain Canva**

#### 4. Menyimpan hasil desain dari canva

Setelah desain yang kita buat tadi sudah selesai, maka langkah terakhir nya adalah menyimpan desain yang sudah kita buat tadi. Cara menyimpannya yaitu tekan yang ada di kanan paling atas, lalu di klik desain maka akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file kita.



**Gambar 2. 4 Menyimpan Hasil Desain Dari Canva**

### 2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

#### 1. Kelebihan Aplikasi *Canva*

Adapun kelebihan dan kekurangan yang ada pada aplikasi canva (Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. 2022):

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

## **2. Kekurangan Aplikasi Canva**

Adapun kekurangan aplikasi canva yakni sebagai berikut:

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

### **2.1.2 Hakikat Cerita Fantasi**

#### **2.1.2.1 Pengertian Cerita Fantasi**

Menurut Muhammad Marie, dkk (2020) cerita fantasi didefinisikan sebagai sebuah karya tulis yang dibangun menggunakan alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan semata. Pada cerita fantasi, hal yang bersifat tidak mungkin merupakan hal yang biasa dan bukan bukan hal yang aneh, bahkan sengaja dilebih-lebihkan, jika dilogikakan, tidak akan pernah terjadi didunia nyata. Cerita fantasi juga merupakan salah satu ragam sastra anak yang

membahas persoalan-persoalan yang dipahami oleh anak. Tingkat intelektual peserta didik berkonsentrasi pada bagian isi cerita yang dapat diterima oleh logika peserta didik. Hal yang tidak mungkin dapat menjadi mungkin dan dapat diterima dalam penciptaan cerita fantasi. Cerita fantasi menjadi genre yang dapat dijadikan lahan untuk mengembangkan kreativitas bagi peserta didik dalam menciptakan karya sastranya sendiri.

Menurut Putri A. I., & Tamsin, A. C. (2023:596) menggambarkan cerita fantasi sebagai karya fiksi yang menggunakan imajinasi pengarangnya untuk membangun alur, tokoh, dan ciri-cirinya. Cerita fantasi yang dihasilkan akan semakin menarik jika pengarangnya lebih imajinatif dan kreatif. Cerita fantasi mempunyai struktur dan komponen kebahasaan yang dihasilkan oleh pengarang sedemikian rupa sehingga memudahkan pembaca dalam memahami dan melaah teks cerita fantasi.

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

#### **2.1.2.2 Ciri-Ciri Cerita Fantasi**

Menurut Muhammad Marie, dkk (2020) adapun ciri-ciri cerita fantasi ialah:

- 1) Ada keajaiban, kemisteriusan, dan keanehan

Maksud dari unsur ini ialah di dalam cerita fantasi yang tidak bisa/dapat di nalar atau di logika. Bahkan terdapat juga unsur-unsur yang sama sekali tidak

ada di dunia nyata, seperti misalnya saja mesin waktu, karakter yang mempunyai kekuatan sihir, makhluk misterius seperti naga, serta sebagainya. Sekali lagi kita rujuk kepada pengertian cerita fiksi; imajinasi ini memainkan peran penting di dalam perkembangan cerita ini, sehingga sering kali segala macam unsur di dalam cerita fantasi ini telah melewati Batasan realita.

2) Ide cerita terbuka

Pengertian dari terbukanya ide cerita di dalam cerita fiksi ialah bahwa pengertian ide di dalam teks cerita fantasi ini nyaris tidak memiliki batas kenyataan (realita). Sehingga penulis atau pengarang itu bisa/dapat mengembangkannya itu dengan sesuka hati. Tema atau juga ide yang paling sering dikaitkan dengan cerita fantasi ialah tema supranatural, mistis, horror, fiksi ilmiah atau juga science-fiction (sci-fi), futuristic, serta sebagainya.

3) Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)

Untuk ciri-ciri cerita fantasi yang satu ini maksudnya ialah ruang (tempat) serta waktu yang jauh melebihi dari Batasan realita yang berlaku.

4) Tokoh unik (mempunyai kesaktian)

Disebabkan karena pengertian cerita fiksi yang menekankan kebebasan imajinasi penulisnya, maka tokoh atau juga karakter yang muncul di dalam cerita bisa/dapat jadi sangat unik atau juga bahkan tidak mungkin bisa/dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari kita. Misalnya saja seseorang yang datang dari masa lalu atau juga masa depan, penyihir, serta makhluk luar angkasa.

5) Bersifat fiksi

Cerita fantasi ini sifatnya fiktif, maksudnya bukan kejadian nyata.

#### 6) Bahasa

Penggunaan sinonim pada cerita dengan emosi yang kuat dan variasi kata yang cukup menonjol. Bahasa yang digunakan sangat beragam/variative, ekspresif, dan menggunakan ragam percakapan (bukan bahasa formal).

#### **2.1.2.3 Tujuan Cerita Fantasi**

Menurut Muhammad Marie, dkk (2020) tujuan utama dari cerita fantasi adalah untuk memberikan selera humor kepada pembaca dan penonton. Biasanya, cerita fantasi anak menyertakan komentar atau ajaran moral dari penulisnya. Akan tetapi, tetap tidak meninggalkan tujuan utamanya yang menghibur.

#### **2.1.1.4 Jenis-Jenis Cerita Fantasi**

Menurut Muhammad Marie, dkk (2020) jenis-jenis cerita fantasi terbagi menjadi 2 bagian. Penjelasannya sebagai berikut:

##### 1. Cerita Fantasi Total dan Irisan

Jenis ini disesuaikan dengan keadaan dunia nyata dan jenis ini dapat dikategorikan menjadi 2, yaitu fantasi total dan fantasi Sebagian (irisan):

##### a) Cerita Fantasi Total

Kategori ini berisi fantasi pengarang terhadap objek tertentu. Pada kategori ini semua yang terdapat pada cerita tidak semua terjadi dalam dunia nyata.

##### b) Cerita Fantasi Irisan

Kategori ini berisi cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama-nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang sama pada dunia nyata, atau peristiwa yang pernah terjadi pada dunia.

## 2. Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu

Berdasarkan latar cerita, dibedakan menjadi dua bagian yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sezaman. Penjelasannya seperti ini:

### a) Latar Fantasi Sezaman

Maksudnya latar yang digunakan satu masa (fantasi masa kini, masa lampau, atau masa yang akan datang/futuristic).

### b) Latar Fantasi Lintas Waktu

Maksudnya berarti cerita fantasi yang menggunakan 2 latar waktu yang berbeda. Misalnya: masa sekarang dengan masa pada zaman prasejarah, masa sekarang dan masa 50 tahun mendatang/futuristic).

#### 2.1.2.5 Struktur Cerita Fantasi

Menurut kemendikbud (2017: 63) bagian struktur cerita fantasi dari segi isi berdasarkan contoh pola pengembangan cerita fantasi yaitu:

1. **Orientasi**, yaitu berisi mengenai pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik.
2. **Komplikasi**, yaitu berisi mengenai hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak.
3. **Resolusi**, yaitu berisi mengenai penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi.

#### 2.1.2.6 Unsur Instrinsik Cerita Fantasi

Menurut Muhammad Marie, dkk (2020) unsur cerita fantasi terbagi menjadi 6 bagian, yaitu tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang,

dan Amanat. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun suatu karya sastra di dalam karya sastra itu sendiri.

- a) Tema, yaitu ide yang paling mendasar yang menjadi acuan untuk mengembangkan suatu cerita.
- b) Alur, yaitu jalan atau alur cerita yang berupa peristiwa-peristiwa yang tersusun dan saling berkaitan satu sama lain.
- c) Tokoh dan penokohan, yaitu karakter dari pemeran atau pelaku di dalam suatu cerita.
- d) Latar, yaitu tempat, waktu, serta suasana yang menjadi latar belakang suatu cerita.
- e) Sudut pandang, yaitu posisi pengarang dalam membawakan suatu cerita.
- f) Amanat, yaitu pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang sebuah cerita di dalam cerita dan penokohan.

### **2.1.2.7 Langkah-Langkah Menulis Cerita Fantasi**

Menurut kemendikbud (2017: 73-76) langkah-langkah menulis cerita fantasi, yaitu:

1. Menemukan ide penulisan, menemukan ide dengan mengamati objek nyata lalu diberi imajinasi.
2. Penggalan ide cerita fantasi dari membaca, ide cerita fantasi juga dapat diperoleh melalui membaca buku pengetahuan/buku ilmiah tentang angkasa, hewan langka, biografi tokoh dan seterusnya.
3. Membuat rangkaian peristiwa, dari ide yang sudah ditemukan, buatlah peristiwa sehingga tercipta cerita fantasi yang unik.

4. Mengembangkan cerita fantasi, dari deretan peristiwa yang sudah dirancang kemudian dikembangkan watak, tokoh, latar, dialog antartokoh yang sehingga menjadi cerita secara utuh.

### **2.1.3 Pengertian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi**

#### **2.1.3.1 Pengertian Kemampuan Menulis**

Menurut Sukirman, S (2020: 72-73) Kemampuan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengolahan isi. Masalah yang berkembang sehubungan dengan kegiatan menulis adalah pengetahuan dasar terhadap performansi atau kemampuan menulis. Selain itu, aktivitas menulis merupakan bentuk perwujudan kemampuan berbahasa paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Jika dibandingkan dengan tiga kemampuan keterampilan bahasa lainnya, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai meskipun yang bersangkutan penutur asli dari bahasa tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan menulis yang menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur isi, harus terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut dan padu.

Menurut Akhadiyah (dalam Yahya, Y., Yulistio, D., & Arifin, M. 2018: 351) kemampuan menulis adalah suatu kecakapan untuk menuangkan kalimat-kalimat dalam bentuk tulisan untuk mengekspresikan, menyampaikan, pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis merupakan dalam menuangkan ide, gagasan, dan informasi secara tertulis

dengan jelas, sistematis, dan efektif menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi.

### **2.1.3.2 Tujuan Menulis**

Menurut muslimin, M., Gafar, A., & Tara, F. (2019:66) mengemukakan bahwa tujuan menulis adalah memberikan informasi kepada pembaca guna memperoleh pemahaman, pengetahuan dan informasi baru. Selain itu, tulisan seorang penulis juga dapat berharap bahwa pembaca dapat menentukan sikap, apakah menyetujui atau mendukung yang dikemukakannya. Berdasarkan membaca hasil tulisan wawasan pengetahuan seseorang akan terus diasah, yang pada akhirnya akan menentukan perilaku seseorang. Orang-orang yang berpendidikan akan cenderung lebih terbuka dan penuh toleransi, lebih menghargai pendapat orang lain, dan tentu saja lebih rasional.

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

### **2.1.3.3 Manfaat Menulis**

Menurut Sardila, V. (2015) manfaat-manfaat menulis banyak disampaikan para ahli. Berikut ini jabaran para ahli tentang manfaat menulis, yakni sebagai berikut:

- 1) Untuk menghilangkan stress. Dengan menulis kita bisa mencurahkan perasaan sehingga tekanan batin yang kita rasakan berkurang sedikit demi sedikit sejalan dengan tulisan. Tulisan yang kita buat bisa tentang apa yang

kita rasakan ataupun menuliskan hal lain yang bisa mengalihkan kita dari rasa tertekan tersebut (stress). Dengan demikian, kesehatan fisik dan mental kita akan lebih terjaga.

- 2) Alat untuk menyimpan memori. Karena kapasitas ingatan kita terbatas, maka dengan menuliskannya, kita bisa menyimpan memori lebih lama. Sehingga ketika kita membutuhkannya, kita akan mudah menemukannya kembali. Misalnya, menuliskan peristiwa-peristiwa berkesan di diari, menuliskan setiap pendapatan dan pengeluaran keuangan, menulis ilmu pengetahuan atau pelajaran, menuliskan ide/gagasanmenuliskan rencana-rencana, target-target dan komitmen.
- 3) Membantu memecahkan masalah. Ketika ingin memecahkan suatu permasalahan, maka kita bisa membuat daftar dengan menuliskan hal-hal apa saja yang menyebabkan masalah itu terjadi dan hal-hal apa saja yang bisa membantu untuk memecahkan masalah tersebut. Cara seperti ini akan lebih memudahkan kita dalam melihat duduk permasalahan dengan tepat pula dalam jangka waktu yang relative lebih cepat.
- 4) Melatih berfikir tertib dan teratur. Ketika kita membuat tulisan khususnya tulisan ilmiah atau untuk dipublikasikan, maka kita dituntut untuk membuat tulisan yang sistematis sehingga pembaca bisa mengerti apa yang sebenarnya ingin kita sampaikan.

Menurut Dalman (dalam, jurnal Budi Sukmawati 2019) manfaat menulis yaitu: 1. Meningkatkan sesuatu, 2. Menginformasikan sesuatu, 3. Membujuk

pembaca, 4. Mendidik pembaca, 5. Menghibur pembaca, 6. Memotivasi pembaca, 7. Mengekspresikan perasaan dan emosi.

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

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

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratiwi, A. H. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek”. Hasil penelitian ini adalah bahwa aplikasi canva dapat digunakan untuk media pembelajaran menulis cerpen, dengan mengikuti langkah-langkah berikut: 1) mengunduh aplikasi canva dari play store, 2) setelah mengunduh aplikasi canva, login menggunakan facebook atau alamat email anda dan masukkan nomor telepon anda sebagaimana mestinya sesuai negara, 3) untuk melanjutkan, setelah terdaftar tekan tombol buat desain lalu pilih desain yang ingin dibuat, 4) pilih background lalu masukan gambar atau teks yang diinginkan, 5) langkah terakhir klik unduh atau bagikan desain yang sudah dibuat. Kesimpulan pada penelitian ini adalah aplikasi canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk menulis cerpen. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Andini Hartati Pratiwi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dalam menulis. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Andini Hartati Pratiwi merupakan penelitian studi Pustaka (library research), sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan penelitian ini

berfokus pada kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva serta tanpa menggunakan aplikasi canva.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sirait, M. L. (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VIII SMP HKBP Sidorame Medan”. Hasil uji prasyarat data pre-test dan post-test menyatakan sampel mempunyai dsitribusi normal dan homogen. Dari hasil pengujian hipotesis penelitian dilakukan uji “t” pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel} = (7.631781 > 1.66980)$ . Dengan demikian disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media aplikasi canva. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Maya sari, dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maya sari, dkk ini meneliti pembelajaran menulis teks eksplanasi, sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan menulis cerita fantasi.
3. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di SMP Nasional Sariputra Jambi”. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa aplikasi canva berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif. Nilai rata-rata tes kognitif siswa di kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi canva lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan aplikasi canva. Pada kelas eksperimen

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

4. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Syakur, A. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva di SMA N 1 Krian Sidoarjo”. Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar sangat diperlukan untuk menunjang pendidikan. Mata kuliah media kali ini mengusung teknologi dan media, salah satunya adalah pembelajaran bahasa indonesia. Bagaimana lingkungan belajar menyediakan sarana berupa informasi dan bagaimana mengasah kreativitas dan kompetensi siswa dalam belajar di sekoilah? Aplikasi canva dapat digunakan di dunia pendidikan. Canva adalah aplikasi online dengan beragam desain dan fitur yang membantu guru dan siswa mewujudkan pembelajaran, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya melalui teknologi. Merangsang perhatian dan

minat belajar dengan menyajikan materi pelajaran yang menarik. Manfaat dan dampak lain penggunaan canva sebagai media pembelajaran bahasa indonesia perlu dikaji lebih lanjut untuk mendukung kinerja dan keberhasilan penggunaan media pembelajaran bahasa. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Syakur, A dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Syakur, A ini meneliti hasil media pembelajaran bahasa indonesia menggunakan aplikasi canva, sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan menulis cerita fantasi.

5. Sedangkan, menurut Nugroho, W. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Belajar Menulis Teks Prosedur”. Berdasarkan hasil data, nilai Sig. nilai Saphiro-Wilk kelompok eksperimen adalah 0,188 lebih besar dari 0,05. Artinya sampel pada penelitian ini berdistribusi normal. Berdasarkan “Uji Sampel Mandiri”, nilai Sig. (2-tailed) posttest sebesar  $0,026 < 0,05$ . Maka sebagai aturan dasar dalam melakukan uji independent sample t-test dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran menulis teks prosedur siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol. Persamaan penelitian yang dilakukan Wahyu Nugroho dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan canva sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nugroho, ini meneliti pembelajaran menulis teks prosedur, sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan menulis cerita fantasi.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual ini merupakan hubungan antara teori yang berfungsi sebagai landasan bagi berbagai sudut pandang yang termasuk dalam kerangka teoritis. Dengan demikian, konsep yang berasal dari kerangka teoritis disebut sebagai kerangka konseptual, karena kerangka konseptual menjelaskan beberapa hal yang berasal dari kerangka teoritis. Canva adalah program desain berbasis web online yang menarik yang berisi template dan fitur-fitur yang beragam serta menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. merupakan dalam menuangkan ide, gagasan, dan informasi secara tertulis dengan jelas, sistematis, dan efektif menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi. Teks fantasi adalah karya imajinasi atau khayalan yang menceritakan sebuah rangkaian peristiwa dari satu cerita dihubungkan dengan peristiwa yang lain. Cerita fantasi ini ialah karya fiksi di mana perilaku tokoh tidak ada dalam kehidupan nyata yang merupakan imajinasi pengarang.

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

### **2.4 Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2022: 63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum

didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

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

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

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

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dalam bentuk desain penelitian “Posstest-Only Control Desaign”. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut *kelompok kontrol* Sugiyono (2022).

**Tabel 3. 1**  
**Langkah-Langkah Penelitian (Eksperimen dan Kontrol)**

<b>Kelas Kontrol (Tanpa Menggunakan Aplikasi Canva)</b>	<b>Kelas Eksperimen (Menggunakan Aplikasi Canva)</b>
<b>Kegiatan Awal Guru</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengucapkan salam.</li><li>2. Guru mengkondisikan kelas, dan mengawali dengan membaca doa.</li><li>3. Guru mengabsen peserta didik.</li><li>4. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai pada kegiatan belajar mengajar.</li></ol> <b>Siswa</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa merespon sapaan salam dari guru.</li><li>2. Siswa melakukan doa bersama-sama.</li><li>3. Siswa mendengarkan guru absensi kehadiran.</li><li>4. Siswa mendengarkan penjelasan kompetensi yang akan dipelajari.</li></ol>	<b>Kegiatan Awal Guru</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengucapkan salam.</li><li>2. Guru mengkondisikan kelas, dan mengawali dengan membaca doa.</li><li>3. Guru mengabsen peserta didik.</li><li>4. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai pada kegiatan belajar mengajar.</li></ol> <b>Siswa</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa merespon sapaan salam dari guru.</li><li>2. Siswa melakukan doa bersama-sama.</li><li>3. Siswa mendengarkan guru absensi kehadiran.</li><li>4. Siswa mendengarkan</li></ol>

	penjelasan kompetensi yang akan dipelajari.
<p><b>Kegiatan Inti Guru</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang cerita fantasi dengan menggunakan metode ceramah.</li> <li>2. Guru menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi.</li> <li>3. Guru mengajukan pertanyaan tentang materi menulis cerita fantasi.</li> <li>4. Guru mengarahkan siswa untuk menulis cerita fantasi.</li> <li>5. Guru mengadakan post-test.</li> </ol> <p><b>Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengarkan guru pada saat menjelaskan materi cerita fantasi.</li> <li>2. Siswa mendengarkan guru pada saat menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi.</li> <li>3. Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan guru mengenai menulis cerita fantasi.</li> <li>4. Siswa mengikuti arahan guru untuk menulis cerita fantasi.</li> <li>5. Siswa mengerjakan posttest.</li> </ol>	<p><b>Kegiatan Inti Guru</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menampilkan materi pembelajaran tentang cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva.</li> <li>2. Guru menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi.</li> <li>3. Guru mengajukan pertanyaan tentang materi menulis cerita fantasi.</li> <li>4. Guru memerintahkan murid untuk mengeluarkan hp dan membuka aplikasi canva.</li> <li>5. Guru mengarahkan siswa membuat cerita fantasi menggunakan aplikasi canva.</li> <li>6. Guru melakukan post-test.</li> </ol> <p><b>Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melihat tampilan materi cerita fantasi yang ditampilkan guru di depan.</li> <li>2. Siswa mendengarkan guru pada saat menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi.</li> <li>3. Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan guru mengenai menulis cerita fantasi.</li> <li>4. Siswa mengikuti perintah guru untuk mengeluarkan hp dan membuka aplikasi canva.</li> <li>5. Siswa mengikuti arahan guru untuk menuliskan cerita fantasi menggunakan aplikasi canva.</li> <li>6. Siswa mengerjakan posttest.</li> </ol>
<p><b>Kegiatan Akhir Guru</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil kerja siswa.</li> <li>2. Guru mengajukan kesempatan kepada</li> </ol>	<p><b>Kegiatan Akhir Guru</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil kerja siswa.</li> </ol>

<p>untuk siswa bertanya mengenai kendala yang mereka hadapi pada saat menulis cerita fantasi.</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</p> <p><b>Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan lembar kerja yang sudah dikerjakan.</li> <li>2. Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan dari guru.</li> <li>3. Siswa membaca doa dan salam.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru mengajukan kesempatan kepada siswa bertanya mengenai kendala yang mereka hadapi pada saat menulis cerita fantasi.</li> <li>3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</li> </ol> <p><b>Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan lembar kerja yang sudah dikerjakan.</li> <li>2. Siswa memberikan jawaban atas pertanyaan dari guru.</li> <li>3. Siswa membaca doa dan salam.</li> </ol>
--	--

## 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 26 Medan yang terletak di Blok P., Jl. Pulau Sicanang No. 17, Belawan Bahagia, Medan Kota Belawan, Kota Medan, Sumatera Utara 20414. Sekolah ini dipilih peneliti sebagai objek penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Tepatnya di SMP Negeri 26 Medan sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi”.
- b. Jumlah siswa yang ada di SMP Negeri 26 Medan sangat memadai untuk dijadikan populasi penelitian.
- c. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 26 Medan belum pernah menggunakan media aplikasi canva alat media pembelajaran belajar mengajar berlangsung.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama enam bulan. Yaitu dari bulan Maret 2024 sampai dengan bulan September 2024. Adapun perencanaan waktunya dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

**Tabel 3.2**  
**Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																											
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Penulisan Proposal	■	■	■	■																								
2	Bimbingan Proposal									■	■	■	■																
3	Seminar Proposal											■																	
4	Perbaikan Proposal											■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
5	Pelaksanaan Penelitian																	■	■	■	■								
6	Penulisan Skripsi																					■	■	■	■				
7	Bimbingan Skripsi																									■	■	■	■
8	Persetujuan Skripsi																											■	■
9	Sidang Meja Hijau																												■

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

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

Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek

atau obyek itu. Maka, populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan.

**Tabel 3. 3**  
**Populasi Penelitian**

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

Sumber: (SMP Negeri 26 Medan)

### 3.3.2 Sampel

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

Langkah-langkah cara pengambilan random sampling kelas sebagai berikut:

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

**Tabel 3.4**  
**Desain Penelitian Posstest-Only Control Design**

<b>Kelompok</b>	<b>Kelas</b>	<b>Perlakuan (Treatment)</b>	<b>Posstest</b>
Eksperimen	VII – G	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	VII – I	-	O <sub>4</sub>

Sugiyono (2022 : 81)

**Keterangan:**

X : Perlakuan menggunakan aplikasi canva

O<sub>2</sub> : Posstest Kemampuan menulis cerita fantasi di kelas eksperimen

O<sub>4</sub> : Posstest Kemampuan menulis cerita fantasi di kelas Kontrol

### **3.4 Variabel dan Defenisi Operasional**

#### **3.4.1 Variabel**

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

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

#### **3.4.2 Defenisi Operasional**

Defenisi operasional merupakan defenisi pada kontrak variabel dengan arti yang diperlukan untuk mengukur suatu variabel. Agar permasalahan yang dibahas lebih jelas sehingga menghindari kesalahpahaman variabel dalam penelitian ini. Maka defenisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi canva adalah sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, mulai dari poster, presentasi, sampai media sosial, tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam.
2. Kemampuan menulis merupakan dalam menuangkan ide, gagasan, dan informasi secara tertulis dengan jelas, sistematis, dan efektif menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi.

3. Cerita fantasi merupakan cerita khayalan, imajinasi, keajaiban, keanehan, misteri dan menciptakan peristiwa yang tidak terjadi dalam kenyataan. Cerita fantasi juga dapat meningkatkan serta mengembangkan tulisan siswa dalam menciptakan menulis cerita yang kreatif.

### 3.5 Instrumen Penelitian

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

**Tabel 3. 5**  
**Indikator Menulis Cerita Fantasi**

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor
1.	Tema (ide cerita)	a. Sangat tepat menentukan tema dalam cerita fantasi.	4
		b. Tepat menentukan tema dalam cerita fantasi.	3
		c. Kurang tepat menentukan tema dalam cerita fantasi.	2
		d. Tidak tepat menentukan tema dalam cerita fantasi.	1
2.	Tokoh unik(mempunyai kesaktian)	a. Sangat tepat menemukan karakter tokoh unik dalam cerita fantasi.	4
		b. Tepat menemukan karakter tokoh unik dalam cerita fantasi.	3
		c. Kurang tepat menemukan karakter tokoh unik dalam cerita fantasi.	2
		d. Tidak tepat menemukan karakter tokoh unik dalam cerita fantasi.	1

3.	Ada keajaiban/keanehan/ke misteriusan	<p>a. Sangat tepat menuliskan keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan yang dialami tokoh dalam cerita fantasi.</p> <p>b. Tepat menuliskan keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan yang dialami tokoh dalam cerita fantasi.</p> <p>c. Kurang tepat menuliskan keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan yang dialami tokoh dalam cerita fantasi.</p> <p>d. Tidak tepat menuliskan keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan yang dialami tokoh dalam cerita fantasi.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
4.	Menggunakan Berbagai Latar(lintas ruang dan waktu)	<p>a. Sangat tepat menggunakan berbagai latar dalam cerita fantasi.</p> <p>b. Tepat menggunakan berbagai latar dalam cerita fantasi.</p> <p>c. Kurang tepat dalam menggunakan berbagai latar dalam cerita fantasi.</p> <p>d. Tidak dapat menggunakan berbagai latar dalam cerita fantasi.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
5.	Bersifat Fiksi	<p>a. Sangat tepat menuliskan cerita dalam mengandung fiksi.</p> <p>b. Tepat menuliskan cerita dalam mengandung fiksi.</p> <p>c. Kurang tepat menuliskan cerita dalam mengandung fiksi.</p> <p>d. Tidak tepat menuliskan cerita dalam mengandung fiksi.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
6.	Bahasa	<p>a. Sangat tepat menggunakan variasi ragam percakapan bahasa dalam cerita fantasi.</p> <p>b. Tepat menggunakan variasi ragam percakapan bahasa dalam cerita fantasi.</p> <p>c. Kurang tepat dalam menggunakan variasi ragam percakapan bahasa cerita fantasi.</p> <p>d. Tidak tepat menggunakan variasi ragam percakapan bahasa dalam cerita fantasi.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

(Sumber : SMP Negeri 26 Medan)

Untuk mendapatkan nilai dari skor tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Dibagi Skor Maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3.6**  
**Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Cerita Fantasi**

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

### **3.6 Teknik Analisis Data**

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

1. Mencatat skor variabel  $X_1$  dan  $X_2$

2. Mentabelasi skor kelas eksperimen  $X_1$  dan kontrol  $X_2$
3. Mencari mean variabel  $X_1$  dan  $X_2$ , menurut Sudijono (2008: 81) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

M = Mean

$\sum X$  = Jumlah semua skor

N = Jumlah sampel.

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

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

Keterangan:

SD = Standart deviasi dari sampel yang diteliti

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

N = Banyaknya subjek diteliti.

5. Melakukan uji persyaratan analisis data

- 1) Uji Hipotesis

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

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

Keterangan:

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

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

$S^2$  = Varians

$n_1$  = Total sampel kelas eksperimen

$n_2$  = Total sampel kelas kontrol

$S_1^2$  = Varians deviasi kelas eksperimen

$S_2^2$  = Varians deviasi kelas kontrol

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

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

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

Berdasarkan hasil uji tes menulis cerita fantasi tersebut diperoleh data nilai atau skor kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan aplikasi canva pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025 diperoleh data skor kemampuan menulis cerita fantasi sebagai berikut:

##### **4.1.1 Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Tanpa Menggunakan Aplikasi Canva.**

Nilai pemerolehan skor mentah dan skor akhir  $X_2$  kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Nilai Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Tanpa**  
**Menggunakan Aplikasi Canva**

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

**Keterangan:**

- 1 : Tema(ide cerita)
- 2 : Tokoh Yang Unik
- 3 : Adanya Keajaiban/Kemisteriusan/Keanehan
- 4 : Menggunakan Berbagai Latar
- 5 : Bersifat Fiksi
- 6 : Bahasa

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

**Tabel 4.2**  
**Presentase Nilai Akhir Kelas Kontrol**

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

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

## 1. Menghitung Mean Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil skor setiap siswa yang telah diketahui, maka skor tersebut selanjutnya digunakan untuk mencari hasil *mean*. Dengan ini penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

Mean Variabel X2 kelas kontrol

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

$$M = \frac{1714}{32}$$

$$M = 53,56$$

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

## 2. Menghitung Standar Deviasi Kelas Kontrol

Setelah diketahuinya hasil *mean*, maka selanjutnya adalah mencari standar deviasi tabel kerja sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Tabel Kerja Mencari Standart Deviasi**  
**(Kelas Kontrol)**

No	Nama	Skor Mentah	Skor Akhir (X2)	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>
1	Akbar Al Fariz Prayoga Manurung	10	41	1681
2	Andrian Marcelino Sitompul	17	70	4900
3	Asy Syifa Samira	18	75	5625
4	Alviani Malik	11	45	2025
5	Avika Putri	14	58	3364
6	Azhar Mustafa	11	58	3364
7	Indira Syakirah	18	75	5625
8	Intan Syaharah	9	37	1369
9	Jivanya Kristiani Saragih	13	54	2916
10	Johannes Zylqwya Gultom	9	37	1369
11	Jonatan Azarya Simanjuntak	16	66	4356

12	Julio Dwi Putra	11	45	2025
13	Kesya Aulia Renatha Br Ginting	10	41	1681
14	Khairun Habib	12	50	2500
15	Muhammad Rafi Pratama Siregar	15	62	3844
16	Muhammad Rafiki	9	37	1369
17	Muhammad Reyhan Ramadhan	17	70	4900
18	Muhammad Rohid	15	62	3844
19	Muhammad Rokhis Irham	16	66	4356
20	Muhammad Yasin	11	45	2025
21	Muhammad Yazid	17	70	6889
22	Pebrina Sola Grata Napitupulu	14	58	3364
23	Riva Sabrina Marpaung	16	66	4356
24	Rizky Mutia Nazifa	13	54	2916
25	Sabrina Efendi Nasution	18	75	5625
26	Stiven Parhorasan Simanjuntak	10	41	1681
27	Supiani Siti Maryam Nst	12	50	2500
28	Syfa Al Syuhada	11	45	2025
29	Trifel Winata Nainggolan	9	37	1369
30	Vemi Vernando Sihombing	13	54	2916
31	Yani Anzelita Zahra	17	70	4900
32	Zahra Asilah	10	41	1681
<b>Jumlah</b>		<b>422</b>	<b>1714</b>	<b>103360</b>

Untuk mencari atau menghitung standar deviasi variabel X2 dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$SD = \frac{\sqrt{103360}}{32}$$

$$SD = \frac{3214965}{32}$$

$$SD = 10,04$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui standart deviasi dari kelas kontrol adalah sebesar 10,04.

#### 4.1.2 Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Aplikasi Canva.

Nilai pemerolehan skor mentah dan skor akhir X1 kemampuan menulis cerita fantasi menggunakan aplikasi canva pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Nilai Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Aplikasi Canva**

No	Nama	Aspek Penilaian						Skor Mentah	Skor Akhir (X1)
		1	2	3	4	5	6		
1	Ananda C. S	4	4	4	3	3	4	22	91
2	Armansyah	4	4	1	4	4	2	19	79
3	As-syifa Syahputri	3	4	1	4	4	4	20	83
4	Aulia	4	4	3	4	4	4	23	95
5	Desnewi Gea	4	4	4	4	4	3	23	95
6	Fathur A	4	3	3	4	3	4	21	87
7	Fikri Alhafis	4	4	1	3	4	4	20	83
8	Grendy M. C. S	3	3	2	3	4	3	18	75
9	Grizella Agatha M	3	3	3	3	2	4	18	75
10	Halima	4	4	3	3	4	4	20	83
11	Haposan H	3	3	2	3	4	3	18	75
12	Ira Meta P	2	3	1	3	3	3	15	62
13	Jelita Br S	3	3	1	4	4	3	18	75
14	Mhd Guntur S	4	3	4	4	4	4	23	95
15	Mhd Habib	4	3	4	4	4	3	22	91
16	Mhd Khalid M	3	4	4	3	3	3	20	83
17	Mhd Nazwa	3	3	4	4	3	3	20	83
18	Naomi W. S. Br S	3	2	3	4	4	4	20	83
19	Nia Aprilianis H	4	3	3	3	3	3	19	79
20	Nizham Islha	3	3	1	2	3	3	15	62
21	Nizam Syazi	3	3	1	2	3	3	15	62
22	Nugi Sukar	4	3	4	3	4	3	21	87
23	Putri Amanda	4	1	4	3	4	3	19	79
24	Putri Cantika	4	4	3	4	4	3	22	91
25	Putri Handayani	4	3	2	4	4	3	20	83
26	Revan Yeheskiel S	4	2	4	3	4	3	20	83
27	Ricka Selvina Br S	4	3	4	4	4	4	23	95
28	Rifael Samuel T	4	4	4	3	4	4	21	87
29	Salsabila Umairoh	3	4	4	3	3	3	22	91
30	Siti Nabila Hafiza	4	3	2	2	3	2	16	66
31	Sri Rahayu R	4	4	4	3	4	4	23	95
32	Yuli Nirmala	3	4	3	2	2	2	16	66
<b>Jumlah</b>		<b>114</b>	<b>105</b>	<b>91</b>	<b>105</b>	<b>114</b>	<b>105</b>	<b>632</b>	<b>2.619</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,56</b>	<b>3,28</b>	<b>2,84</b>	<b>3,28</b>	<b>3,56</b>	<b>3,28</b>	<b>19,75</b>	<b>81,84</b>

**Keterangan:**

- 1 :Tema(ide cerita)
- 2 : Tokoh Yang Unik
- 3 : Adanya Keajaiban/Kemisteriusan/Keanehan
- 4 : Menggunakan Berbagai Latar
- 5 : Bersifat Fiksi
- 6 : Bahasa

Berdasarkan tabel diatas, diketahui rata-rata kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva atau untuk kelas kontrol adalah sebesar 81,84 dengan kategori baik. Dari tabel di atas skor tertinggi siswa dengan aplikasi canva sebesar 95 dan skor terendah siswa adalah 62.

**Tabel 4.5**  
**Presentase Nilai Akhir Kelas Eksperimen**

<b>Nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
85-100	11	31,25%	Sangat Baik
70-84	16	50%	Baik
55-69	5	15,62%	Cukup
40-54	-	-	Kurang
0-39	-	-	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel di atas, siswa dikonversikan dengan peringkat presentase nilai pada kelas eksperimen yaitu 31,25% (11 orang) memperoleh kategori sangat baik, 50% (16 orang) memperoleh kategori baik, dan 15,62% (5 orang) memperoleh kategori cukup.

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan mean dan standar deviasi yaitu:

### 1. Menghitung mean variabel X1 kelas eksperimen

Berdasarkan hasil skor setiap siswa yang telah diketahui, maka skor tersebut selanjutnya digunakan untuk mencari hasil *mean*. Dengan ini penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

Mean Variabel X1 kelas eksperimen

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

$$M = \frac{2619}{32}$$

$$M = 81,84$$

Berdasarkan hasil perhitungan mean pada kelas eksperimen, maka diperoleh nilai rata-rata siswa menulis cerita fantasi dengan aplikasi canva adalah 81,84.

### 2. Menghitung Standar Deviasi Kelas Eksperimen

Setelah diketahuinya hasil *mean*, maka selanjutnya adalah mencari standar deviasi tabel kerja sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Tabel Kerja Mencari Standart Deviasi**  
**(Kelas Eksperimen)**

No	Nama	Skor Mentah	Skor Akhir(X1)	$X_1^2$
1	Akbar Al Fariz Prayoga M	22	91	8281
2	Andrian Marcelino Sitompul	19	79	6241
3	Asy Syifa Samira	20	83	6889
4	Alviani Malik	23	95	9025
5	Avika Putri	23	95	9025
6	Azhar Mustafa	21	87	7569
7	Indira Syakirah	20	83	6889
8	Intan Syaharah	18	75	5625

9	Jivanya Kristiani Saragih	18	75	5625
10	Johannes Zylqwyya Gultom	20	83	6889
11	Jonatan Azarya Simanjuntak	18	75	5625
12	Julio Dwi Putra	15	62	3844
13	Kesya Aulia Renatha Br Ginting	18	75	5625
14	Khairun Habib	23	95	9025
15	Muhammad Rafi Pratama S	22	91	8281
16	Muhammad Rafiki	20	83	6889
17	Muhammad Reyhan Ramadhan	20	83	6889
18	Muhammad Rohid	20	83	6889
19	Muhammad Rokhis Irham	19	79	6241
20	Muhammad Yasin	15	62	3844
21	Muhammad Yazid	15	62	3844
22	Pebrina Sola Grata Napitupulu	21	87	7569
23	Riva Sabrina Marpaung	19	79	6241
24	Rizky Mutia Nazifa	22	91	8281
25	Sabrina Efendi Nasution	20	83	6889
26	Stiven Parhorasan Simanjuntak	20	83	6889
27	Supiani Siti Maryam Nst	23	95	9025
28	Syfha Al Syuhada	21	87	7569
29	Trifel Winata Nainggolan	22	91	8281
30	Vemi Vernando Sihombing	16	66	4356
31	Yani Anzelita Zahra	23	95	9025
32	Zahra Asilah	16	66	4356
<b>Jumlah</b>		<b>632</b>	<b>2.619</b>	<b>217535</b>

Untuk mencari atau menghitung standar deviasi variabel X1 menggunakan rumus sebagai berikut:

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

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

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

$$SD = 14,57$$

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

## 4.2 Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan statistik diatas, maka selanjutnya mencari uji hipotesis ada tidaknya pengaruh aplikasi canva terhadap kemampuan menulis cerita fantasi. Dengan ini, penulis melakukan perbandingan hasil perhitungan nilai skor setiap variabel kemampuan menulis cerita fantasi dengan aplikasi canva dan kemampuan menulis cerita fantasi tanpa menggunakan aplikasi canva.

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

$$X_1 = 81,84 \quad SD = 14,57 \quad SD^2 = 212,2849 \quad N = 32$$

$$X_2 = 53,56 \quad SD = 10,04 \quad SD^2 = 100,8016 \quad N = 32$$

Dengan ini, maka nilai diatas dicari menggunakan rumus sebagai berikut:

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

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

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

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

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

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

$$S^2 = 156,5430$$

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

$$S = 12,51$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka Standar Deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 12,51. Kemudian nilai Standar Deviasi tersebut ditransformasikan kedalam rumus uji t sebagai berikut:

Maka,

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 t &= \frac{81,84 - 53,56}{12,51 \sqrt{\frac{1}{32} + \frac{1}{32}}} \\
 t &= \frac{18,28}{12,51 \sqrt{\frac{1}{32} + \frac{1}{32}}} \\
 t &= \frac{18,28}{12,51 \sqrt{0,062}} \\
 t &= \frac{18,28}{\sqrt{3,11}} \\
 t &= \frac{18,28}{1,76} \\
 t &= 10,38
 \end{aligned}$$

jadi nilai  $t_{hitung}$  adalah 10,38

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

### 4.3 Diskusi Hasil Penelitian

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

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

tanpa menggunakan aplikasi canva memperoleh jumlah skor 1714. Berdasarkan perhitungan uji “t” diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05\%$  dengan  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 62$ . Dengan demikian dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,38 > 1,66$ . Maka  $H_a$  diterima dengan hipotesis yang berbunyi “Terdapat adanya Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil data yang diperoleh berdasarkan perhitungan.

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

#### **4.2 Keterbatasan Hasil Penelitian**

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

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

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

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

Berdasarkan perhitungan uji “t” diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05\%$  dengan  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 62$ . Dengan demikian dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,38 > 1,66$ . Maka  $H_a$  diterima dengan hipotesis yang berbunyi “Terdapat adanya Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”.

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh diatas, maka dengan ini peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka aplikasi canva dapat disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran belajar mengajar di sekolah, terlebih pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Kepada kepala Sekolah dan guru SMP Negeri 26 Medan, agar mengupayakan sarana dan prasarana yang mencukupi dalam proses pembelajaran belajar mengajar agar menunjang keberhasilan pembelajaran.
3. Kepada siswa SMP Negeri 26 Medan, disarankan untuk belajar lebih baik dan giat lagi belajarnya agar dikemudian hari pembelajaran dikelas lebih baik dan kondusif serta lebih banyak lagi dalam melatih hal menulis, khususnya pada mata pembelajaran bahasa indonesia tepatnya materi teks cerita fantasi agar siswa dapat dengan pas dalam hal kemampuan menulis.

4. Bagi penelitian selanjutnya, semoga skripsi ini dapat membantu peeneliti berikutnya dalam menambah referensi dan berpengaruh tidak jika aplikasi canva dalam peneliti berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dai, R. H., Abdilah, T., Yusuf, R., Takdir, R., Ahaliki, B., Buhang, I., & Tolingguhu, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru SDN 2 Limboto. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 1(2), 27-30.
- Darojat, S. R. A., San Fauziya, D., & Sahmini, M. (2023). Hasil Belajar Siswa dalam Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Canva. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 193-200.
- Enterprise, Jubile. (2021: 2). *Desain Grafis Canva untuk Pemula*. Jakarta: Kompas Gramedia
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di SMP Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137-149.
- Kemendikbud. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran IPS Kelas 4 SD 23 Rambutan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29-42.
- Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Dikursus: Jurnal Pendidikan Bahahasa Indonesia*, 3(02), 169-184.
- Mauliyani, H., Syambasril, S., & Muzammil, A. R. U. Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(12).
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 83-87).
- Muhammad Marie, dkk. (2020). Teks Cerita Fantasi. Kota terbit. Guepedia.
- Muslimin, M., Gafar, A., & Tara, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Model Mind Mapping Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 24 Tanjung Jabung Timur Tahun Ajaran 2018/2019. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 65-75.

- Nugroho, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Belajar Menulis Belajar Teks Prosedur. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1238-1242.
- Pratiwi, A. H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek. In *Prosiding Seminar Nasional hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 7-15).
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).
- Putri, A. I., & Tamsin, A. C. (2023). Struktur dan Unsur Kebahasaan Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Tanjung Baru. *TSAQOFAH*, 3(4), 594-602.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 47-477).
- Sardila, V. (2015). Strategi pengembangan linguistic terapan melalui kemampuan menulis biografi dan autobiografi: sebuah upaya membangun keterampilan menulis kreatif mahasiswa. *An-Nida'*, 40(2), 110-117.
- Sirait, M. L., Sitorus, P.J., & Saragih, E. L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VII SMP HKBP Sidorame Medan. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 137-140.
- Sukmawati, B. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Media Strip Story pada Siswa Kelas IX-E SMP Negeri 3 Masbagik. *Nusantara*, 1(3), 276-294.
- Sukirman, S. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72-81.
- Suparman, S. (2021). Kemampuan Menulis Cerpen melalui Penerapan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 280-294.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Syakur, A. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva Di Sma N 1 Krian Sidoarjo. *Pancasona: Pengabdian Dalam Cakupan Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 143-150.
- Ulina, S., & Ginting, B. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media “Elegi Esok Pagi” Karya Ebid G. Ade Siswa Kelas XI SMA Swasta Nasional Namotrasi Tahun Pelajaran, 2019(16), 2.
- Yahya, Y., Yulistio, D., & Arifin, M. (2018). Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bengkulu. *Jurnall Ilmiah KORPUS*, 2(3), 350-355.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Kontrol

### MODUL PEMBELAJARAN

Identitas Umum		
A. Identitas Sekolah		
Satuan Pendidikan	:	SMP Negeri 26 Medan
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Materi Pokok	:	Cerita Fantasi
Kelas/Semester	:	VII/I SMP
Alokasi Waktu	:	2 x 40 Menit
Fase	:	D
Penulis	:	Mifta Huljannah
Tahun Ajaran	:	2023/2024

<p><b>A. KOMPETENSI AWAL :</b> Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara tulis dengan memperhatikan struktur penggunaan bahasa.</p>
<p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p>
<p><b>Elemen :</b> 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara tulis dengan memperhatikan struktur penggunaan bahasa.</p>
<p><b>Capaian Pembelajaran :</b></p> <p>4.4.1 Peserta didik merencanakan pengembangan cerita fantasi.</p> <p>4.4.2 Peserta didik menulis cerita fantasi dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca.</p>
<p><b>Tujuan Pembelajaran :</b> Peserta didik mampu menulis cerita fantasi sesuai dengan ciri-ciri cerita fantasi</p>
<p><b>Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu merencanakan pengembangan cerita fantasi.</li> <li>2. Peserta didik mampu menulis cerita fantasi dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca.</li> </ol>
<p><b>Konsep Utama:</b> Merencanakan/Menulis</p>
<p><b>Profil Pelajar Pancasila :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan yang Maha Esa</b> Berdoa dan sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. <b>Berkebhinekaan Global</b> Saling menghargai keragaman budaya, agama, latar belakang sosial dan lainnya.</li> </ol>

<p><b>3. Bernalar kritis</b> Mengevaluasi informasi secara akurat dan kritis</p> <p><b>4. Mandiri</b> Menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik agar mampu menyelesaikan tugas tanpa melihat dan mencontoh hasil tugas teman.</p> <p><b>5. Kreatif</b> Mampu menulis cerita fantasi dengan secara kreatif.</p>
<p><b>Materi, Media/Alat, Bahan, dan Sumber belajar :</b></p> <p><b>1. Materi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian cerita fantasi</li> <li>Ciri – ciri cerita fantasi</li> <li>Struktur cerita fantasi</li> <li>Unsur cerita fantasi</li> <li>Langkah-langkah menulis cerita fantasi</li> </ol> <p><b>2. Media/Alat</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pulpen</li> </ol> <p><b>3. Bahan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Buku Paket</li> <li>Kertas</li> </ol> <p><b>4. Sumber Belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Buku Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII, Kemendikbud 2017</li> <li>Buku Teks Cerita Fantasi</li> </ol>
<p><b>TARGET PESERTA DIDIK</b></p> <p>Peserta didik mampu merencanakan dan menuliskan cerita fantasi secara tulis dengan memperhatikan struktur, ejaan dan tanda baca.</p>
<p><b>MEDIA PEMBELAJARAN</b></p> <p>-</p>
<p><b>KEMAMPUAN PRASYARAT :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa sudah dapat menggali ide dengan membuat cerita fantasi secara kreatif dan menarik.</li> <li>Siswa juga dapat mendeskripsikan tokoh unik, latar, alur, cerita bersifat fiksi dan bahasa yang bervariasi.</li> </ol>
<p><b>PERTANYAAN PEMANTIK :</b></p> <p>Bagaimana membuat cerita sehingga menjadi cerita fantasi yang menarik?</p>
<p><b>URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN :</b></p>
<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <p><b>Pendahuluan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam.</li> <li>Guru mengkonididkan kelas, dan mengawali dengan membaca doa.</li> <li>Guru mengabsen peserta didik.</li> <li>Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai pada kegiatan belajar mengajar.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang cerita fantasi dengan menggunakan metode ceramah.</li> <li>Guru menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi.</li> </ol>

3. Guru mengajukan pertanyaan tentang materi menulis cerita fantasi.
4. Guru mengarahkan siswa untuk menulis cerita fantasi.
5. Guru mengadakan post-test.

**Kegiatan Akhir:**

1. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil kerja siswa.
2. Guru mengajukan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab mengenai kendala yang mereka hadapi pada saat menulis cerita fantasi.
1. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

**REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU :**

**1. Refleksi Peserta didik**

- a. Peserta didik menyampaikan pendapat mereka tentang hambatan yang dihadapi selama pembelajaran
- b. Peserta didik menyampaikan pendapat mereka tentang bagian yang sulit dalam merancang dan menulis cerita fantasi.
- c. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang perasaan mereka selama pembelajaran.

**1. Refleksi Guru**

- a. Guru menanyakan hal terkait proses pembelajaran, tentang apa yang siswa rasakan ketika melakukan kegiatan pembelajaran?
- b. Guru menanyakan siswa terkait media pembelajaran, serta apa saja yang berjalan tidak baik say siswa melakukan kegiatan pembelajaran?
- c. Guru menanyakan solusi kepada siswa, tentang apa saja yang memungkinkan dilakukan untuk mengatasi kendala saat pembelajaran?

**PENGAYAAN DAN REMEDIAL:**

**1. Pengayaan:**

peserta didik menulis cerita fantasi dengan tema bebas, buat cerita fantasi yang menarik dengan memperhatikan langkah-langkah yang telah dipelajari bersama!

**2. Remedial:**

- a. Peserta didik diberikan penugasan yang belum tuntas.
- b. Peserta didik diberikan kesempatan untuk tes perbaikan.

**SUMBER REFERENSI:**

Buku Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII, Kemendikbud 2017

Medan, Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajarann

**Mangara Tua Panjaitan S.Pd, M.M**

**Yeni Oktavia Purba, S.Pd**

Mahasiswa Riset

**Mifta Huljannah**

## Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Eksperimen

### MODUL PEMBELAJARAN

Identitas Umum		
B. Identitas Sekolah		
Satuan Pendidikan	:	SMP Negeri 26 Medan
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Materi Pokok	:	Cerita Fantasi
Kelas/Semester	:	VII/I SMP
Alokasi Waktu	:	2 x 40 Menit
Fase	:	D
Penulis	:	Mifta Huljannah
Tahun Ajaran	:	2023/2024

<p><b>C. KOMPETENSI AWAL :</b> Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara tulis dengan memperhatikan struktur penggunaan bahasa.</p>
<p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p>
<p><b>Elemen :</b> 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara tulis dengan memperhatikan struktur penggunaan bahasa.</p>
<p><b>Capaian Pembelajaran :</b></p> <p>4.4.2 Peserta didik merencanakan pengembangan cerita fantasi.</p> <p>4.4.2 Peserta didik menulis cerita fantasi dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca.</p>
<p><b>Tujuan Pembelajaran :</b> Peserta didik mampu menulis cerita fantasi sesuai dengan ciri-ciri cerita fantasi</p>
<p><b>Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu merencanakan pengembangan cerita fantasi.</li> <li>2. Peserta didik mampu menulis cerita fantasi dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca.</li> </ol>
<p><b>Konsep Utama:</b> Merencanakan/Menulis</p>
<p><b>Profil Pelajar Pancasila :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan yang Maha Esa</b> Berdoa dan sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. <b>Berkebhinekaan Global</b> Saling menghargai keragaman budaya, agama, latar belakang sosial dan</li> </ol>

lainnya.
<b>3. Bernalar kritis</b> Mengevaluasi informasi secara akurat dan kritis
<b>4. Mandiri</b> Menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik agar mampu menyelesaikan tugas tanpa melihat dan mencontoh hasil tugas teman.
<b>5. Kreatif</b> Mampu menulis cerita fantasi dengan secara kreatif.
<b>Materi, Media/Alat, Bahan, dan Sumber belajar :</b>
<b>1. Materi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian cerita fantasi</li> <li>Ciri – ciri cerita fantasi</li> <li>Struktur cerita fantasi</li> <li>Unsur cerita fantasi</li> <li>Langkah-langkah menulis cerita fantasi</li> </ol>
<b>2. Media/Alat</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Laptop dan infocus</li> <li>Handphone</li> <li>Internet</li> </ol>
<b>3. Bahan</b> Buku Paket
<b>4. Sumber Belajar</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Buku Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII, Kemendikbud 2017</li> <li>Buku Teks Cerita Fantasi</li> </ol>
<b>TARGET PESERTA DIDIK</b>
Peserta didik mampu merencanakan dan menuliskan cerita fantasi secara tulis dengan memperhatikan struktur, ejaan dan tanda baca.
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> Aplikasi Canva
<b>KEMAMPUAN PRASYARAT :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa sudah dapat menggali ide dengan membuat cerita fantasi secara kreatif dan menarik.</li> <li>Siswa juga dapat mendeskripsikan tokoh unik, latar, alur, cerita bersifat fiksi dan bahasa yang bervariasi.</li> </ol>
<b>PERTANYAAN PEMANTIK :</b>
Bagaimana membuat cerita sehingga menjadi cerita fantasi yang menarik?
<b>URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN :</b>
<b>Kegiatan Awal</b>
<b>Pendahuluan:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam.</li> <li>Guru mengkondisikan kelas, dan mengawali dengan membaca doa.</li> <li>Guru mengabsen peserta didik.</li> <li>Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai pada kegiatan belajar mengajar.</li> </ol>
<b>Kegiatan Inti:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menampilkan materi pembelajaran tentang cerita fantasi dengan</li> </ol>

<p>menggunakan aplikasi canva yang terdapat pada silandia.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menjelaskan langkah-langkah menulis cerita fantasi.</li> <li>3. Guru mengajukan pertanyaan tentang materi menulis cerita fantasi.</li> <li>4. Guru memerintahkan murid untuk mengeluarkan hp dan membuka aplikasi canva.</li> <li>5. Guru mengarahkan siswa membuat cerita fantasi menggunakan aplikasi canva.</li> <li>6. Guru mengadakan post-test.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Akhir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil kerja siswa.</li> <li>3. Guru mengajukan kesempatan kepada untuk siswa bertanya jawab mengenai kendala yang mereka hadapi pada saat menulis cerita fantasi.</li> <li>4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</li> </ol>
<p><b>REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU :</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>2. <b>Refleksi Peserta didik</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik menyampaikan pendapat mereka tentang hambatan yang dihadapi selama pembelajaran</li> <li>b. Peserta didik menyampaikan pendapat mereka tentang bagian yang sulit dalam merancang dan menulis cerita fantasi.</li> <li>c. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang perasaan mereka selama pembelajaran.</li> </ol> </li> <li>3. <b>Refleksi Guru</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menanyakan hal terkait proses pembelajaran, tentang apa yang siswa rasakan ketika melakukan kegiatan pembelajaran?</li> <li>b. Guru menanyakan siswa terkait media pembelajaran, serta apa saja yang berjalan tidak baik say siswa melakukan kegiatan pembelajaran?</li> <li>c. Guru menanyakan solusi kepada siswa, tentang apa saja yang memungkinkan dilakukan untuk mengatasi kendala saat pembelajaran?</li> </ol> </li> </ol>
<p><b>PENGAYAAN DAN REMEDIAL:</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Pengayaan:</b> peserta didik menulis cerita fantasi dengan tema bebas, buat cerita fantasi yang menarik dengan memperhatikan langkah-langkah yang telah dipelajari bersama!</li> <li>2. <b>Remedial:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. peserta didik diberikan penugasan yang belum tuntas.</li> <li>b. peserta didik diberikan kesempatan untuk tes perbaikan.</li> </ol> </li> </ol>
<p><b>SUMBER REFERENSI:</b> Buku Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII, Kemendikbud 2017</p>

Medan, Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajarann

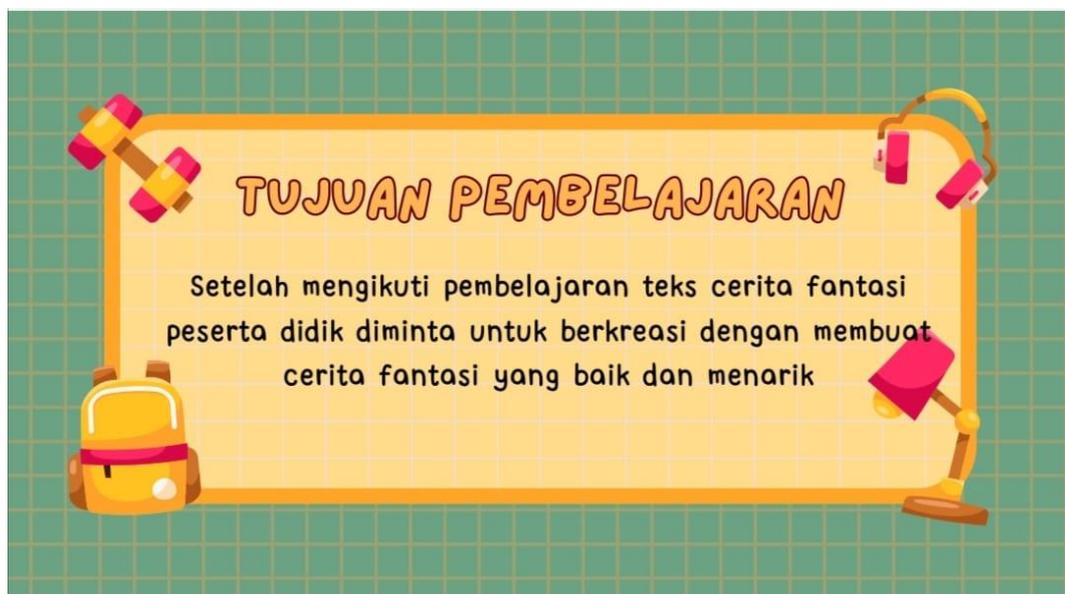
**Mangara Tua Panjaitan S.Pd, M.M**

**Yeni Oktavia Purba, S.Pd**

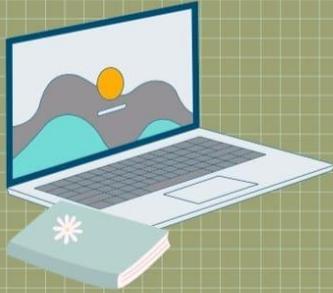
Mahasiswa Riset

**Mifta Huljannah**

### Lampiran 3 : Bahan Ajar



## PENGERTIAN CERITA FANTASI



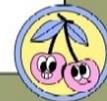
Menurut Muhammad Marie, dkk (2020) cerita fantasi merupakan sebuah karya tulis yang dibangun menggunakan alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan semata. Pada cerita fantasi, hal yang bersifat tidak mungkin merupakan hal yang biasa dan bukan bukan hal yang aneh, bahkan sengaja dilebih-lebihkan, jika dilogikakan, tidak akan pernah terjadi didunia nyata.

cerita fantasi adalah cerita khayalan, imajinasi, keajaiban, keanehan, misteri dan menciptakan peristiwa yang tidak terjadi dalam kenyataan. Cerita fantasi juga dapat meningkatkan serta mengembangkan tulisan siswa dalam menciptakan menulis cerita yang kreatif.

## Ciri-Ciri Cerita Fantasi



- 1 Bersifat fiksi atau khayalan
- 2 Mengandung keajaiban, keanehan, dan kemisteriusan
- 3 Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu)
- 4 Tokoh unik (memiliki kesaktian)





## JENIS-JENIS CERITA FANTASI

- 1. Cerita Fantasi Total dan Irisan**  
 Jenis ini disesuaikan dengan keadaan dunia nyata
  - a) Cerita Fantasi Total**  
 Kategori ini berisi fantasi pengarang terhadap objek tertentu. Pada kategori ini semua yang terdapat pada cerita tidak semua terjadi dalam dunia nyata.
  - b) Cerita Fantasi Irisan**  
 Kategori ini berisi cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama-nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang sama pada dunia nyata, atau peristiwa yang pernah terjadi pada dunia.

## JENIS-JENIS CERITA FANTASI

**2. Cerita Fantasi Sezaman dan Lintas Waktu**

a) **Cerita Fantasi Total**  
 Kategori ini berisi fantasi pengarang terhadap objek tertentu. Pada kategori ini semua yang terdapat pada cerita tidak semua terjadi dalam dunia nyata.

b) **Cerita Fantasi Irisan**  
 Kategori ini berisi cerita fantasi yang mengungkapkan fantasi tetapi masih menggunakan nama-nama dalam kehidupan nyata, menggunakan nama tempat yang sama pada dunia nyata, atau peristiwa yang pernah terjadi pada dunia.

## Langkah-langkah Menulis Cerita Fantasi

- 1. Menentukan topik atau ide.
- 2. Menentukan tokoh dan latar cerita.
- 3. Membuat kerangka cerita
- 4. Menyusun kerangka menjadi teks.
- 5. Membaca kembali teks dan memberi judul.



#### Lampiran 4: Pedoman Penskoran

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

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

(Sumber : SMP Negeri 26 Medan)

Untuk mendapatkan nilai dari skor tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Dibagi Skor Maksimal}} \times 100$$

## **Lampiran 5: Instrumen Tes pada Kelas Kontrol**

### **Instrumen Kelas Kontrol**

#### **Petunjuk Soal:**

- Tuliskan nama dan kelas pada halaman kerja kalian!
- Kerjakan tugas secara mandiri pada lembar kertas!
- Kerjakan dengan teliti dan cermat!
- Setelah selesai mengerjakan, tugas ini dikumpulkan pada guru!

#### **Soal:**

Buatlah sebuah cerita fantasi dengan tema bebas sesuai dengan ciri-ciri cerita fantasi. Serta membuat cerita fantasi yang menarik dengan memperhatikan langkah-langkah yang telah dipelajari bersama!

## Lampiran 6: Instrumen Tes Kelas Eksperimen



### Instrumen Tes Kelas Eksperimen

**Petunjuk Soal:**

1. Ketik nama dan kelas pada halaman kerja kalian!
2. Kerjakan tugas secara mandiri pada halaman aplikasi canva yang sudah dibuka!
3. Kerjakan dengan teliti dan cermat!
4. Setelah selesai mengerjakan, tugas ini dikumpulkan melalui wa!

**Soal:**

Buatlah sebuah cerita fantasi dengan tema bebas dalam hp masing-masing, sesuai dengan ciri-ciri cerita fantasi. Serta buat cerita fantasi yang menarik dengan memperhatikan langkah-langkah yang telah dipelajari bersama!



## Lampiran 7 : Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol

No. \_\_\_\_\_  
Date. \_\_\_\_\_

angsa bertelur emas

Pada Suatu hari di rumah desa yang asri, hiduplah Seorang Petani Sebatang kara. Ketika ia sedang berada di Perjalanan Pulang menuju rumahnya, ia melihat seekor angsa Putih.

Sang Petani Pun menghampiri angsa Putih tersebut dan memus-  
huskan untuk membawanya Pulang agar dapat dipelihara.  
"Betapa malangnya nasib angsa ini, hidup Sendirian Seperti  
ku aku akan memeliharanya." kata Sang Petani, Sang Petani  
Pun menghampiri angsa Putih tersebut dan memutuskan untuk  
membawanya Pulang agar dapat dipelihara.

Setelah angsa tersebut dibawa Pulang, Petani Segera membuat  
nyanya kandang. "mulai Sekarang kau tinggal di Sini wahai angsa.  
nantikan ku berikan makanan untukmu." kata Sang Petani.

Beberapa harinya Petani menghampiri kandang angsa tersebut,  
ia terkejut melihat angsa Bertelur emas, Sang Petani Sangat  
bahagia, Sang Petani Segera mengambil telur emas dan  
menjualnya. hidup Sang Petani Pun bahagia.

<input type="checkbox"/>	1. Tema (ide cerita)	: 4
<input type="checkbox"/>	2. tokoh unik	: 1
<input type="checkbox"/>	3. Adanya keajaiban	: 4
<input type="checkbox"/>	4. Menggunakan berbagai Latar	: 3
<input type="checkbox"/>	5. Bersifat fiksi	: 3
<input type="checkbox"/>	6. Bahasa	: 3

$4 + 1 + 4 + 3 + 3 + 2$   
 $= \frac{18}{24} \times 100$   
 $= 75$

Asy syifa samira

- |                              |     |
|------------------------------|-----|
| 1. Tema (ide cerita)         | : 4 |
| 2. Tokoh unit                | : 4 |
| 3. Adanya penggabian         | : 2 |
| 4. Menggunakan berbagai alat | : 2 |
| 5. Bersifat fiksi            | : 3 |
| 6. Bahasa                    | : 3 |

Jawaban:

### Kisah Gajah dan Semut

$$\frac{4+4+2+2+3+3}{24} \times 100 = 75$$

Pada suatu hari, kawanan gajah yang besar datang ke hutan mencari makan. Kehadiran gajah ini mengganggu kawanan semut yang tinggal disana. Banyak rumah semut hancur karena di injak oleh kawanan gajah yang sedang mencari makan.

"Pergilah dari sini, gajah!" ini daerah tempat kami tinggal," kata salah satu semut disana. Mendengar ucapan itu gajah hanya tertawa. Ia tidak peduli dan menganggap semut adalah binatang yang berbahaya.

Kawanan semut merasa kesal dan berencana untuk mengusir gajah-gajah itu dari hutan tempat tinggal mereka. Keesokan harinya, semut-semut mencoba bicara pada kawanan gajah dan meminta mereka meninggalkan hutan. Gajah menolak untuk meninggalkan hutan. Gajah menolak untuk meninggalkan hutan dan hal ini membuat kawanan semut semakin marah. Semut-semut itu pun menyerang kawasan gajah dengan menggigit kulit dan masuk ke dalam telinga dan belalai gajah, hingga gajah-gajah itu terjatuh. Kawanan gajah menyerah dan meninggalkan hutan. Mereka sadar bahwa semut-semut itu tidak bisa di remehkan hanya karena memiliki badan kecil.

Kesan dari cerita gajah dan semut adalah menjelaskan bahwa kita tidak boleh meremehkan orang lain dan merasa kuat karena memiliki tubuh yang besar.

## M. RAPI PRATAM

Date :

Page :

Kancil dan Kerbau

Pada suatu hari <sup>1</sup>kerbau dan kancil <sup>2</sup>lagi berjalan ~~men~~  
 menuju ke rajan, mereka berjalan berdua istana  
 kerajaan sangat jauh lalu mereka melewati sungai  
 sungai sundar <sup>3</sup>banjir buaya lalu kancil pun <sup>4</sup>ide  
 ~~su~~ lalu kancil berkata <sup>5</sup>kalian mau makan buaya  
 buaya berkata mau mau makanannya lalu kancil berkata  
 kalian baris dulu biar kami lewati sungai ini baru kalian  
 dapat makanan buaya pun berbaris setelah kancil dan  
 kerbau menyeberang sungai buaya berkata mau makan an  
 nya kancil ber ~~ka~~ kata ~~ada~~ ada buaya lalu buaya marah  
 kancil dan kerbau pergi dari sungai itu

Cerita dari kancil dan kerbau Fantastis ~~dan~~ dan  
 tidak nyata mungkin kerbau dan kancil buaya ~~be~~ bisa  
 ngomong kan tidak bisa dari cerita itu misterius & tidak  
 nyata dan bohong

- |                          |                               |     |
|--------------------------|-------------------------------|-----|
| <input type="checkbox"/> | 1. Tema (ide cerita)          | : 2 |
| <input type="checkbox"/> | 2. Tokoh unik                 | : 3 |
| <input type="checkbox"/> | 3. Adanya keajaiban           | : 2 |
| <input type="checkbox"/> | 4. Menggunakan berbagai latar | : 3 |
| <input type="checkbox"/> | 5. Bersifat fiksi             | : 3 |
| <input type="checkbox"/> | 6. Bahasa                     | : 2 |

$$\begin{aligned}
 &2 + 3 + 2 + 3 + 2 \\
 &= \frac{15}{24} \times 100 \\
 &= 62
 \end{aligned}$$

The future starts today.

Mhd. Rahid  
Fi

$$3+3+1+2+3+3$$

$$= \frac{15}{24} \times 100 = 62\%$$

buaya ajaib

1. Tema Cider cerita : 3
2. Tokoh Unik : 3
3. Adanya Keajaiban : 1
4. Mengandung berbagai labar : 2
5. Bahasa : 3
6. Bersifat fiksi : 3

di sekitar sungai tani, tinggalah seorang lelaki bernama Sukardi beserta istri dan anaknya. Suatu ketika, istrinya akan melahirkan. Si istri mengalami kesakitan yang luar biasa. Sukardi tidak tega melihat istrinya kesakitan.

Sukardi mencari benda tajam di sekitar sungai. Setelah sekian lama ia tak menemukan apapun. Laki-laki itu semakin panik. Tiba-tiba ada suara parau menyapanya. Sukardi sangat terkejut melihat seekor buaya besar berwarna hijau dan berkulit kasar. Punggungnya ditumbuhi bulu warna-warni menyerupai burung kasuari. Melihat Sukardi ketakutan sang buaya kembali menyapanya dengan nada suara yang lebih lembut lalu ia mengenalkan diri bernama Sukarna lalu Sukardi menceritakan kesulitannya. Aku mengerti sekarang kau pulanalah kata Sukarna kemudian.

Jangan khawatir nanti malam aku akan datang membantu kalian. Sukardi pun segera pulang. Malamnya, Sukarna memenuhi janjinya dengan kesaktiannya. Buaya itu menolong istri Sukardi melahirkan tak berapa lama lahirlah seorang bayi laki-laki yang sekuat dan tampan berilah nama angsa pesan Sukarna kelak ia akan menjadi seorang pemburu ulung. Namun berjanjilah Sukardi kau dan keturunannya tidak akan membunuh atau memakan daging bangsa kami jika itu kalian langgar, kau dan keturunanmu akan celaka.

Sukardi sangat berterima kasih pada Sukarna. Dia berjanji tidak akan mengganggu Sukarna dan keturunannya. Sukardi pun melarang keturunannya untuk membunuh atau menantang buaya. Sejak itu buaya sangat dilindungi di Sungai tani.

Kelinci dan Kerbo

No. 141314

Date: 21

Pada suatu hari kelinci pergi mencari makanan untuk dia dan  
 dan seekor kerbo menjau kelinci karena kelinci  
 menjawab jika dia mau, maka dia tidak  
 merasa takut kerbo dan dia pergi mencari makanan  
 kerbo menjawab jika kelinci dia akan membantu  
 dia mencari makanan itu pada saat mereka  
 berjumpa kerbo melihatnya sudah terancam itu  
 makanan itu kerbo mengeskan kelinci itu dan  
 makan itu menjawab kelinci itu itu makanan  
 trimanya kerbo sudah mencicipinya itu makanan  
 tapi makanan itu masih dia berikan untuk  
 kerbo maka kelinci makanan itu dia berikan dia  
 sumbu kerbo menjawab kelinci jangan makan  
 kelinci menjawab tidak itu dia saja kerbo  
 tidak itu dia tidak kerbo itu kerbo kerbo  
 kerbo dan kerbo kerbo kerbo kerbo kerbo  
 kerbo kerbo kerbo kerbo kerbo kerbo kerbo  
 kerbo kerbo kerbo kerbo kerbo kerbo kerbo

- 1. Tema (life cent) : 2
- 2. tokoh unik : 2
- 3. Adanya kejajaban : 1
- 4. Menggunakan berbagai latar : 1
- 5. Bersifat fiksi : 2
- 6. Bahasa : 1

$$\begin{aligned}
 &2 + 2 + 1 + 1 + 2 + 1 \\
 &= \frac{9}{14} \times 100 \\
 &= 37
 \end{aligned}$$

Muhammad Rafiki

NAME:

No. : 28-8-2053

Date : cerita Pantasi

<input type="checkbox"/>	" Raja Yang Gendut
<input type="checkbox"/>	dan anjing yang kurus "
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Alkisah terdapat sebuah kisah kerajaan yang di pimpin
<input type="checkbox"/>	oleh seorang raja. Raja tersebut bertubuh gendut karena ia
<input type="checkbox"/>	hobi makan.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Raja yang gendut itu memiliki seekor anjing peliharaannya yang
<input type="checkbox"/>	kurus.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Suatu saat, sang raja memutuskan pergi bersama anjingnya yang
<input type="checkbox"/>	kurus untuk bertamasya di sebuah hutan.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Sesampainya disana, si anjing melihat seekor burung yang
<input type="checkbox"/>	terbang ke sana kemari sehingga menarik perhatiannya, lalu,
<input type="checkbox"/>	anjing itu berlari untuk menangkap burung tersebut.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	merek2 mencari dan terus berlari.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	TAMAT.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	1. Tema (ide cerita) : 3
<input type="checkbox"/>	2. tokoh unik : 2
<input type="checkbox"/>	3. Adanya keajaiban : 1
<input type="checkbox"/>	4. Menggunakan berbagai latar : 1
<input type="checkbox"/>	5. Bersifat fiksi : 1
<input type="checkbox"/>	6. Bahasa : 1

$$3 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1 = \frac{9}{24} \times 100 = 37$$

## Lampiran 8 : Lembar Kerja Siswa kelas Eksperimen

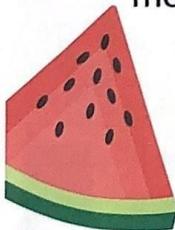
## semangka berbiji emas

di desa terpencil ada sebuah kebun semangka yang di kelola seorang petani tua yang bernama pak Ardi .suatu,malam pak Ardi bermimpi tentang semangka emas yang bisa membawa keberuntungan tak terhingga .Esok paginya,ia menemukan semangka emas benar-benar tumbuh di kebunnya

semangka emas itu memiliki kemampuan ajaib:setiap kali di potong,isinya berubah menjadi koin emas yang berkilau.pak Ardi dengan bijak menggunakan kekayaan tersebut untuk membantu sesama, memperbaiki desa yang dulu miskin menjadi makmur.

Namun, setelah beberapa waktu,semangka emas menghilang begitu saja, meninggalkan pak Ardi dengan satu pelajaran berharga : kekayaan sejati terletak pada berbagi dan membantu orang lain,bukan pada harta benda yang di miliki

sejak itu,meski tidak ada lagi semangka emas,desa itu tetap makmur ,dan pak Ardi dikenang sebagai pahlawan yang membawa keajaiban melalui kebaikan hatinya



1. Tema (ide cerita)	: 4	$4 + 4 + 4 + 3 + 4 + 4$ $= \frac{23}{24} \times 100$ $= 95$
2. Tokoh unik	: 4	
3. Adanya keajaiban	: 4	
4. Menggambarkan berbagai latar	: 3	
5. Bersifat fiksi	: 4	
6. Bahasa	: 4	

nama:Sri Rahayu R  
kelas:7G



# Timun mas

Alkisah,ada seorang janda yang tidak mempunyai anak bernama Mbok Sрни.Saat pergi ke hutan,iya didatangi raksasa yang memberinya biji timun.Raksasa tersebut mengatakan kalau ia mempunyai anak lewat biji timun tersebut.

Mbok Sрни pun pulang dan menanam biji timun itu.setelah beberapa waktu,tanaman timunnya hanya berbuah satu,warnanya emas.Ia membelah buah tersebut dan kaget karena isinya bayi perempuan.Anak itu di beri nama Timun Mas

singkat cerita, Timun Mas sudah dewasa.Suatu malam,mbok Sрни bermimpi didatangi raksasa .Raksasa tersebut akan menjemput Timun Mas seminggu lagi.Mbok Sрни takut,lalu menemui Petapa sakit.petapa itu memberikan empat bungkusan kecil,berisi biji timun,jarum,garam,dan terasi

pada hari yang di tentukan,Mbok Sрни meminta Timun Mas pergi.Raksasa pun mengejarnya.Timun mas membuka bungkusan pertama, seketika sekelilingnya menjadi ladang timun dan menghambat sang Raksasa.Begitu akan tertangkap lagi.Timun Mas membuka bungkusan kedua.Dalam sekejap,sekelilingnya menjadi rerimbunan pohon bambu yang runcing.Raksasa terus mengejar meski terluka.Timun Mas membuka bungkusan ketiga.Daerah sekitarnya menjadi lautan luas.Namun,raksasa itu bisa melewatinya,Dengan ketakutan,Timun Mas melempar bungkusan terakhir.Sekelilingnya berubah menjadi lautan lumpur yang mendidih.Raksasa pun tercebur dan tewas

Selamatlah Timun Mas.Ia menemui ibunya dan mereka hidup bahagia.

1. Tema/ide cerita	: 4	
2. Tokoh unik	: 3	$4+3+4+4+4+4$
3. Adanya keajaiban	: 4	$= \frac{23}{24} \times 100$
4. Menggunakan berbagai latar	: 4	$= 95$
5. Bersifat fiksi	: 4	
6. Bahasa	: 4	

**nama:desnewi gea**  
**kelas:7 G**

# karpets terbang

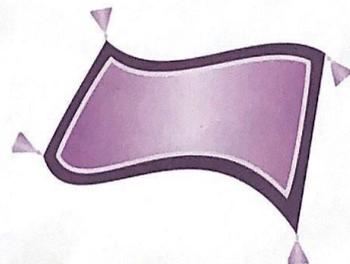
nama: Grizella Agatha M  
 kelas: 7 G

- |                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 1. Tema (ide cerita)          | : 3 |
| 2. Tokoh unik                 | : 3 |
| 3. Adanya keajaiban           | : 3 |
| 4. Menggunakan berbagai latar | : 3 |
| 5. Bahasa                     | : 2 |
| 6. Bersifat fiksi             | : 4 |

$$3+3+3+3+2+4$$

$$= \frac{18}{24} \times 100 = \underline{\underline{75}}$$

Di sebuah pasar lama, Lila menemukan karpets tua yang tampak biasa di antara barang-barang antik. begitu iya duduk diatasnya, karpets itu meluncur ke udara dengan lembut. ternyata, karpets itu bisa terbang dan membawa Lila ke berbagai tempat ajaib. dengan karpets terbangnya, Lila, menjelajahi kota-kota terbang, pulau-pulau di awan, dan hutan hutan yang bersinar dalam gelap. setiap perjalanan membawanya pada petualangan baru dan pelajaran berharga tentang keberanian dan persahabatan. saat kembali kerumah, Lila menyimpan karpets itu sebagai kenangan, iya tau bahwa meskipun petualangan nya takkan berakhir, keajaiban terbesar adalah pengalaman dan kebijaksanaan yang diperoleh dari setiap perjalanan



Nama: Jelita Br.sitinjak

Kelas:7G



# Beruang dan Singa

suatu ketika seekor singa dan seekor beruang menangkap dan membunuh seekor kambing. Mereka pun berdebat "ini milikku" kata beruang "saya menangkapnya dengan kekuatan cakarku." itu bukan milikmu. itu milikku", kata singa. "saya membunuhnya dengan kekuatan rahangku".

Mereka pun mulai bertengkar mereka saling kejar naik turun bukit melewati bawah dan atas batang pohon tumbang, keluar dan masuk hutan. Mereka saling menggigit dan mencakar dengan kekuatan mereka yang mereka miliki, tapi tidak ada yang mampu mengalahkan satu sama lain.

dan pada akhirnya mereka berdua letih dan tidak bias berkelahi lagi. mereka berbaring dengan nafas terengah-engah dan saling melihat. pada saat bersamaan tiba-tiba seekor rubah lewat dan melihat mereka bersama seekor kambing mati didekatnya. Dia pun mendekat dan membawa pergi kambing tersebut



terima kasih

- |                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 1. Tema (ide cerita)          | : 3 |
| 2. Tokoh unik                 | : 3 |
| 3. Adanya keajaiban           | : 1 |
| 4. Menggunakan berbagai latar | : 4 |
| 5. Bersifat fiksi             | : 4 |
| 6. Bahasa                     | : 3 |

$$3+3+1+4+4+3$$

$$= \frac{18}{24} \times 100 = 75$$

# cermin ajaib

1. Tema (sida cerita) : 3
  2. Tokoh yang unik : 1
  3. Adanya keajaiban : 3
  4. Menggunakan berbagai latar: 3
  5. Bersifat fiksi : 2
  6. Bahasa : 3
- $$3 + 1 + 3 + 3 + 4 + 3$$
- $$= \frac{15}{24} \times 100 = 70$$



Di sebuah toko antik, Mia menemukan cermin kuno yang tampak biasa, tapi ternyata ajaib. setiap kali Mia melihat ke dalam cermin, ia melihat gambaran masa depan yang mungkin terjadi

Saat Mia menggunakan cermin untuk membantu orang-orang di sekitarnya dengan menghindari bahaya dan membuat keputusan bijaksana, hidupnya menjadi penuh makna. Namun, ia segera menyadari bahwa cermin tidak memberi jawaban pasti, melainkan hanya kemungkinan

Dengan bijaksana, Mia memilih untuk menggunakan cermin sebagai alat untuk membantu orang lain dan membuat keputusan yang baik. Ia belajar bahwa kekuatan sejati terletak pada tindakan dan pilihan yang dibuat, bukan hanya pada gambaran masa depan.

nama: putri Cantik:

kelas: 7 G

# SINGA DAN NYAMUK

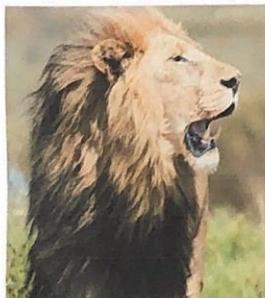
1. Tema (ide cerita) : 3  
 2. Tokoh unik : 3  
 3. Adanya keajaiban : 1  
 4. Menggambarkan berbagai latar : 2  
 5. Bahasa : 3  
 6. Bersifat fiksi : 3

$$\begin{aligned}
 &3+3+1+2+3+3 \\
 &= \frac{15}{24} \times 100 = 62\%
 \end{aligned}$$



Seekor singa merengut dan menderam kepada seekor nyamuk yang asyik terbang berlegorai kepalanya ketika dia coba melepapkan mata, pergi kamu dari sini sebelum aku memujamu dengan kakiku ngomongnya.

Aku tidak takut padamu kata nyamuk memperolok-olokannya. kamu mungkin kamu di gelar raja rimba, tapi aku lebih kuat dari padamu. aku juga boleh membuktikan hanya mari berlawan dan melihat di hidung dan di telinganya, ketika cuba meminjak nyamuk itu. singa tercahar diri sendiri dengan kukunya yang tajam sehingga berdarah cukup, dia akhirnya menjerit "cukuplaahh..kamu memang nyamuk". Akhirnya nyamuk menang dan singa pun kalah.



nama: nizam syazi  
 kelas: 7 G

# **DOKUMENTASI PENELITIAN**

**Lampiran9: Dokumentasi Kelas Kontrol**



### Lampiran 10: Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen





## Lampiran 11: Forum K-1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :  
 Nama Mahasiswa : Mifta Huljannah  
 N P M : 2002040033  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Kredit Kumulatif : 139 SKS

IPK = 3,79

Persetujuan Ketua/Sekreta ris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Ajaran 2023/2024	
	Pengaruh Model Pembelajaran Brain Writing Berbantuan Media visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Medan Tahun Ajaran 2023/2024	
	Pemanfaatan Media Youtube Dalam Akun Narasi Newsroom Terhadap Kemampuan Menulis Teks Editorial Siswa Kelas XII SMA Hang Tuah Medan Tahun Ajaran 2023/2024	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Februari 2024

Hormat Pemohon,

Mifta Huljannah

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 12: Forum K-2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Mifta Huljannah  
 N P M : 2002040033  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

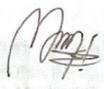
"Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Ajaran 2023/2024"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Hasnidar S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Februari 2024  
 Hormat Pemohon,

  
 Mifta Huljannah

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

### Lampiran 13: Forum K-3

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 584 /IL.3/UMSU-02/F/2024  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikumWarahmatullahiwbaramakutuh  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa  
tersebut di bawah ini :

Nama : **MIFTA HULJANNAH**  
N P M : 2002040033  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Penelitian : **Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis  
Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan  
Tahun Ajaran 2023/2024**

Pembimbing : **Dr. Hj. Hasnidar, M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi  
dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu  
yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **01 Maret 2025**

Medan, 20 Sa'han 1445 H  
01 Maret 2024 M

  
Dra. Hj. Syamsudin, M.Pd  
NIDN.0004066701

Dibuat rangkap 4 (empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan : *Wajib Mengikuti Seminar*



## Lampiran 14: Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Mahasiswa : Mifta Huljannah  
NPM : 2002040033  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Proposal : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
28 Februari 2024	Acc Judul	
22 Mei 2024	Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah	
27 Mei 2024	Kerangka teoritis	
29 Mei 2024	Kerangka konseptual, Hipotesis	
1 Juni 2024	Pendekatan Penelitian	
4 Juni 2024	Variabel Penelitian	
8 Juni 2024	Instrumen Penilaian	
8 Juni 2024	Acc Proposal	

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juni 2024

Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Hasnidar, M.Pd.

## Lampiran 15 Surat Perubahan Judul Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mifta Huljannah  
 NPM : 2002040033  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa  
 Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Menjadi:

Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa  
 Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, September 2024

Hormat Pemohon

  
**Mifta Huljannah**

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Bahasa Indonesia

  
**Mutia Febrivana, S.Pd., M.Pd**

Dosen Pembimbing

  
**Dr. Hj. Hasnidar, M.Pd.**

## Lampiran 16: Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

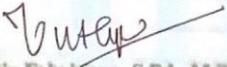
Panitia proposal penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi :

Nama Mahasiswa : Mifta Huljannah  
 NPM : 2002040033  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Proposal : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Juni 2024

Diketahui Oleh :

<p>Ketua Prodi Bahasa Indonesia</p>  <p><b>Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.</b></p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p><b>Dr. Hj. Hasnidar, M.Pd.</b></p>
---	--

## Lampiran 17 Surat Pernyataan Tidak Plagiat



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapitan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619856 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umu.ac.id> E-mail: [fkip@umu.ac.id](mailto:fkip@umu.ac.id)

---

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Mifta Huljannah  
 NPM : 2002040033  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Proposal : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

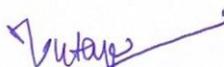
1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juni 2024  
 Hormat saya  
 Yang membuat pernyataan,

  
**Mifta Huljannah**

Diketahui Ketua Program Studi  
 Pendidikan Bahasa Indonesia

  
**Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 19: Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Mifta Huljannah  
 NPM : 2002040033  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Proposal : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Sabtu, tanggal 15 Bulan Juni Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2024  
 Ketua Program Studi,

  
 Mufia Febriyanti, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 20: Surat Izin Riset



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 2002/II.3/UMSU-02/F/2024  
Lamp : ---  
Hal : Izin Riset

Medan, 08 Shafar 1446 H  
13 Agustus 2024 M

Kepada Yth,  
Kepala SMP Negeri 26 Medan,  
di-  
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di SMP Negeri 26 Medan yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : MIFTA HULJANNAH  
N P M : 2002040033  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Penelitian : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.  
Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



  
**Dr. Hj. Syamsu Yornita, M.Pd**  
NIDN 0004066701

## Lampiran 21: Surat Izin Riset



**PEMERINTAH KOTA MEDAN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UPT. SMP NEGERI 26 MEDAN**  
Jl. P. Sisinga Belawan 20416 - email : uptampmedan.26@gmail.com

Nomor : 423.4 / 457  
 Lampiran : -  
 Hal : Izin Penelitian / Pengambilan Data

Kepada Yth : **PIMPINAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jl. Mukhtar Basri No.3 Medan 20238

Di Medan.

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA Nomor : 2002/II.3/UMSU-02/F/2024 Tanggal 13 Agustus 2024 tentang Permohonan Melaksanakan Riset/Penelitian Mahasiswa :

Nama : MIFTA HULJANNAH  
 NIM : 2002040033  
 Program Pendidikan : S1  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul : PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 26 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Maka dengan ini, Kepala UPT SMP Negeri 26 Medan **Menerima** nama tersebut di atas untuk melaksanakan Penelitian dan nama tersebut diatas **Telah Selesai** melaksanakan Penelitian 20 Agustus 2024 di UPT SMP Negeri 26 Medan.

Selama melaksanakan Penelitian nama tersebut diatas tidak mengganggu Proses Belajar Mengajar dan mengikuti aturan yang ada di UPT SMP Negeri 26 Medan.

Demikian surat ini disampaikan untuk dilaksanakan dengan baik, terima kasih.



Agustus 2024  
 Kepala UPT SMP Negeri 26 Medan

**MANGARA TUA PANJAITAN, S.Pd, MM**  
 Pembina Tk.I / IV.B  
 NIP. 19710310 199702 1 003

**Lampiran 22: Surat Bukti Penerimaan Naskah Artikel****EDUCURIO**  
**Education Curiosity**

<https://qjurnal.my.id/index.php/educurio/index>  
email:jurnalq17@gmail.com

**LETTER of ACCEPTANCE**  
**BUKTI PENERIMAAN NASKAH ARTIKEL**

Nomor : 1017/JE/V311/IX/2024  
Hal. : Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Terimakasih telah mengirimkan artikel untuk diterbitkan pada **Jurnal EduCurio** yang diserahkan oleh:

Nama : Mifta Huljannah<sup>1</sup> & Dr. Hj. Hasnidar, M.Pd.<sup>2</sup>  
Institusi : <sup>1&2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia  
Judul : PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 26 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal kami pada Volume: 3, Nomor: 1, Edisi bulan Agustus-Novemver 2024 yang terbit pada 16 September 2024. Artikel tersebut tersedia secara online di <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>

Demikian informasi ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Banjarmasin, 15 September 2024  
Ketua Dewan Penyunting

**Nadya Huda, M.Pd**

## Lampiran 23 Surat pernyataan keaslian skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mifta Huljannah  
 NPM : 2002040033  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 26 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, September 2024

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

  
 Mifta Huljannah

## Lampiran 24 Turnitin

### FILE

PENGARUH\_APLIKASI\_CANVA\_TERHADAP\_KEMAMPUAN\_ME...

#### ORIGINALITY REPORT

<b>11</b> %	<b>7</b> %	<b>5</b> %	<b>7</b> %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

#### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>e-journal.my.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>2</b>	<b>jurnal.umt.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>3</b>	<b>jurnal.uisu.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>Submitted to Universitas Islam Lamongan</b> Student Paper	<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>Submitted to IAIN Bengkulu</b> Student Paper	<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>repositori.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>1</b> %
<b>7</b>	<b>Submitted to Higher Education Commission Pakistan</b> Student Paper	<b>1</b> %
<b>8</b>	<b>Submitted to Universitas Wiraraja</b> Student Paper	<b>1</b> %

[repositori.radenintan.ac.id](http://repositori.radenintan.ac.id)

# RIWAYAT HIDUP

## DATA PRIBADI

Nama : Mifta Huljannah  
 Tempat, Tanggal Lahir : Belawan, 14 Agustus 2002  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Lingkungan XIX Belawan Sicanang  
 Nomor Telepon : 081265838804  
 Email : huljannah826@gmail.com



## RIWAYAT PENDIDIKAN

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2020-2024  
 SMA Hang Tuah Belawan 2017-2020  
 SMP Negeri 26 Medan 2014-2017  
 SD Negeri 060963 2008-2017

## MOTO HIDUP

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"  
(Q.S. Al-Baqarah:286)

"Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa"  
(Ridwan Kamil)