

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Aplikasi Canva

Canva ialah aplikasi yang mampu dikembangkan untuk bagian dari kreasi media dalam belajar bahasa Indonesia. Aplikasi Canva menawarkan berbagai fitur yang bagus dan mampu membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya adalah terdapat berbagai macam template yang bisa digunakan dalam merancang media pembelajaran (Farisia et al., 2024: 51). Canva merupakan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi guru dan dalam menjalankan alur pembelajaran berbasis teknologi, keaktifan, pengetahuan dan keuntungan lainnya. Oleh sebab itu hasil desain pada Canva dapat menumbuhkan minat siswa dalam aktivitas belajar dan menumbuhkan minat siswa melalui penyampaian materi yang menarik dan efektif (Farisia et al., 2024: 52).

Canva merupakan platform desain grafis yang berasal dari Australia yang digunakan untuk membuat grafik media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini menyertakan template yang dapat langsung digunakan oleh penggunanya (Herniyastuti & Abdul Kadir, 2024: 89). Aplikasi Canva ini dapat menampilkan gambar dan video sehingga dapat membuat suatu ilustrasi kehidupan sehari-hari ke dalam video animasi. Aplikasi Canva merupakan inovasi teknologi untuk pendidikan dan bidang lain serta berisi banyak konten yang memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Aplikasi ini berisi berbagai macam desain sebagai referensi dalam membuat desain (Herniyastuti & Abdul Kadir, 2024: 90).

Canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu *creator* membuat desain tentang bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari awal, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, *canva* menyediakan berbagai macam desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong. *Tools* yang tersedia mampu memudahkan proses desain dan animasi. Keunggulan lain yang dimiliki *Canva* adalah dapat langsung digunakan di *web browser* tanpa perlu menginstal aplikasi (Miftahul Jannah et al., 2023: 2).

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi *canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas (Purba & Harahap, 2022: 1327).

Canva memiliki manfaat bagi siswa dan guru dapat memberikan materi pembelajaran yang sudah disampaikan dengan menarik dan tidak bosan, sehingga aplikasi *Canva* membantu untuk memberikan materi serta pertanyaan dalam materi yang menyenangkan. Penggunaan aplikasi *Canva* juga membuat pembelajaran siswa lebih menyenangkan karena tidak monoton saja. Proses pembelajaran menggunakan *Canva* bermanfaat karena menggunakan metode-metode bervariasi, pengajaran lebih menarik, yang membuat para siswa di jenjang sekolah dasar dapat dengan mudah untuk memahami. Aplikasi yang membuat para siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan menarik para siswa yaitu aplikasi *Canva*, hal tersebut sudah banyak digunakan untuk membantu proses belajar mengajar lebih mudah dan menyenangkan (Farisia et al., 2024: 52).

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva ialah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Rizanta & Arsanti, 2022: 563).

Canva merupakan sebuah tool desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online. Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen serta konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam template desain untuk digunakan, mulai dari yang gratis (free) hingga berbayar (pro). Canva dapat membantu pengguna untuk membuat dan merancang berbagai macam desain kreatif, mulai dari mendesain brosur, iklan, presentasi, video hingga infografik. Canva tersedia dalam beberapa versi yaitu web, android, dan iphone. Media Canva dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun tingkat perpendidikan tinggi. Canva memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun, diantaranya presentasi, grafik, *Cover Ebook*, video, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan bisa langsung dipublikasikan dimanapun. Dalam mendesain pun tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui HP (*gadget*) (Purba & Harahap, 2022: 1327).

2. Cerita Pendek

a. Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek atau cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa yang isinya merupakan kisah pendek yang mengandung kesan tunggal. Kependekan sebuah cerpen bukan karena bentuknya yang lebih pendek dari novel, melainkan karena aspek masalahnya. Cerita pendek merupakan cerita yang mengisahkan sebagian kecil aspek dalam kehidupan manusia yang diceritakan secara terpusat pada tokoh dan kejadian yang menjadi pokok cerita. Cerpen merupakan kisah atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeranan, latar serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita (Mastini., 2016: 26).

Cerita pendek adalah sebuah cerita yang dibaca selesai sekali duduk. Cerita pendek adalah cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit sampai setengah jam. Oleh karena itu, cerita pendek sering didefinisikan sebagai cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk (Subekti, 2022: 2).

Cerpen adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerpen dipisahkan sepinggal kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan. Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat (Tarsinih, 2018: 71).

b. Jenis-jenis Cerita Pendek

Pendapat ahli yang dikutip (Fujirti et al., 2019: 214) dilihat dari perkembangannya cerpen dibagi menjadi dua yaitu: a. Sastra serius yaitu cerpen yang mengandung nilai moral, etika, dan estetika dapat dikatakan pembaca mendapatkan contoh dari watak tokoh atau perilaku yang sengaja dituangkan penulis ke dalam cerpen itu. b. Cerita pendek hiburan yaitu untuk menghibur yang mengutamakan selera pembaca dan kurang memperhatikan unsur moral, etika, bahkan terkesan cabul, sehingga dapat mempengaruhi pembaca. Pembaca yang menjadi hakim apakah cerpen itu layak dibaca atau tidak.

Jenis-jenis cerpen berdasarkan jumlah kata yang terdapat di dalam cerpen terbagi menjadi tiga jenis yaitu diantaranya *Short Short Story*, *Midle Short Story*, dan *Long Short Story* (Fujirti et al., 2019: 215). Jadi jenis cerpen tersebut terbagi menjadi 3 yaitu *short short story*, *middle short story*, dan *long short story*. Sedangkan dalam penelitian ini hanya menggunakan atau dalam jenis cerpen ini yang dipakai hanya satu yakni *short short story*.

c. Unsur-unsur Intrinsik Cerita Pendek

Unsur-unsur cerita fiksi sebagai berikut: (a) Intrinsik dan ekstrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra atau cerita itu sendiri. Hal-hal yang termasuk unsur intrinsik adalah peristiwa, cerita, alur, atau plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa. Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya sastra dan memengaruhi karya sastra tersebut. Hal-hal yang termasuk unsur ekstrinsik adalah subjektivitas pengarang, sikap, keyakinan, pandangan hidup, dan keadaan lingkungan (Evadeti, 2019: 3).

Unsur intrinsik cerpen adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya

sastra. Unsur-unsur inilah yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah cerpen adalah unsur-unsur yang secara langsung turut membangun cerita. Kepaduan antarberbagai unsur intrinsik inilah yang membuat cerpen terwujud. Jika dari sudut pandang pembaca, unsur-unsur (cerita) inilah yang akan dijumpai jika kita membaca cerpen. Unsur yang dimaksud, untuk menyebut sebagian saja, misalnya tema, latar, tokoh, penokohan, alur, sudut pandang, dan amanat (Nurgiyantoro, 2019: 23).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dinyatakan bahwa unsur intrinsik sebuah cerpen adalah tema, latar, tokoh, penokohan, alur, sudut pandang, dan amanat. Penjelasan terkait unsur intrinsik cerpen adalah sebagai berikut:

1) Tema

Tema adalah salah satu unsur intrinsik pembangun cerita dalam sebuah cerpen. Tema merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah cerpen karena tema adalah dasar bagi seorang pengarang untuk mengembangkan suatu cerita. Tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2019: 63).

2) Latar

Latar adalah salah satu unsur intrinsik pembangun cerita dalam sebuah cerpen. Latar adalah keterangan mengenai ruang, waktu, dan peristiwa dalam suatu karya sastra. Latar adalah landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2019: 216).

3) Tokoh

Tokoh adalah salah satu unsur intrinsik pembangun cerita dalam sebuah karya fiksi. Kehadiran tokoh dalam cerita merupakan unsur yang sangat penting. Dalam sebuah karya fiksi bisa muncul beberapa tokoh. Dilihat dari segi peranan

atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita dan sebaliknya, ada tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itu pun mungkin dalam poros penceritaan yang relatif pendek. Tokoh yang disebut pertama adalah tokoh utama cerita, sedangkan yang kedua adalah tokoh tambahan (Nurgiyantoro, 2019: 176).

4) Alur

Alur adalah salah satu unsur intrinsik dalam sebuah cerpen. Unsur alur juga penting dalam sebuah karya sastra. mengatakan bahwa alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain (Nurgiyantoro, 2019: 113).

5) Sudut Pandang

Sudut pandang juga penting dalam sebuah karya sastra. Sudut pandang adalah cara atau teknik dilakukan oleh penulis untuk menyampaikan ceritanya. Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya (Nurgiyantoro, 2019: 248).

6) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Amanat adalah suatu ajakan moral, atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang. Amanat terdapat pada sebuah karya sastra secara implisit ataupun eskplisit. Implisit, jika jalan keluar atau ajaran moral itu

disiratkan di dalam tingkah laku tokoh menjelang cerita berakhir (Nurgiyantoro, 2019: 217).

3. Pembelajaran Menulis Cerita Pendek

a. Tujuan Pembelajaran Cerita Pendek di Sekolah Dasar

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah menjelaskan tujuan pelaksanaan pembelajaran di SD adalah sebagai berikut:

- 1) Pelajar dapat memahami instruksi dan tahapan yang lebih kompleks saat melakukan percobaan sains dan riset sederhana.
- 2) Pelajar mampu memahami siaran berita yang ditonton di televisi/video atau yang didengar di radio.
- 3) Pelajar memahami informasi yang disampaikan dari aneka jenis bacaan (artikel, poster, novel, infografis, podcast, film/video, iklan)

Jadi tujuan pembelajaran cerita pendek di sekolah dasar adalah peserta didik dapat menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek, menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah, menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek, dan menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun.

b. Lingkup Materi Pembelajaran Cerita Pendek di Sekolah Dasar

Ruang lingkup materi ajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 adalah sebagai berikut:

- 1) strategi menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan serta menulis tingkat pemula/marginal;

- 2) strategi berbahasa secara santun untuk menghormati orang lain dan/atau menghindari konflik sesuai konteks sosial budaya;
- 3) jenis teks-fiksi dan teks-informasi sederhana yang netral, ramah gender, dan/atau ramah keberagaman;
- 4) kaidah bahasa Indonesia yang membentuk teks sederhana;
- 5) struktur sastra dalam teks-sastra sederhana;
- 6) penanda kebahasaan dalam teks sederhana;
- 7) aspek nonverbal dalam teks sederhana; dan
- 8) struktur dan kohesi teks sederhana dalam wujud lisan, tulis, visual, dan multimodal yang disajikan melalui media cetak, elektronik, dan/atau digital.

c. Strategi Pembelajaran Cerita Pendek di Sekolah Dasar

Menulis cerita pendek melalui empat tahap proses kreatif menulis, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap saat inspirasi, dan (4) tahap penulisan. Pada tahap persiapan, penulis telah menyadari apa yang akan ia tulis dan bagaimana menuliskannya. Munculnya gagasan menulis itu membantu penulis untuk segera memulai menulis atau masih mengendapkannya. Tahap inkubasi ini berlangsung pada saat gagasan yang telah muncul disimpan, dipikirkan matang-matang, dan ditunggu sampai waktu yang tepat untuk menuliskannya. Tahap inspirasi adalah tahap dimana terjadi desakan pengungkapan gagasan yang telah ditemukan sehingga gagasan tersebut mendapat pemecahan masalah. Tahap selanjutnya adalah tahap penulisan untuk mengungkapkan gagasan yang terdapat dalam pikiran penulis, agar hal tersebut tidak hilang atau terlupa dari ingatan penulis (Subekti, 2022: 3).

Pelajaran menulis cerita pendek pada siswa memerlukan sebuah strategi yang memudahkan siswa dalam belajar menulis. Strategi tersebut harus membuat

siswa lebih memahami konsep Bahasa Indonesia secara gampang. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih fokus dan tertarik pada pelajaran yang diberikan guru (Subekti, 2022: 4).

d. Evaluasi Pembelajaran Cerita Pendek

Evaluasi atau penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan (Prayitno, 2016: 7). Evaluasi pembelajaran cerita pendek yang dapat dilakukan adalah teknik evaluasi penugasan. Penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan penilaian hasil. Penilaian hasil digunakan untuk mengukur keterampilan peserta didik dalam menulis cerpen. Penilaian hasil yang dimaksud yaitu dengan menilai langsung hasil karya siswa. Hasil karya yang dimaksud adalah hasil menulis cerpen siswa (Prayitno, 2016: 7-8).

Kategori penilaian karangan yang pokok meliputi kualitas ruang dan lingkup isi, organisasi dan penyajian isi, gaya dan bentuk bahasa, mekanik: tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian tulisan dan kebersihan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penilaian dalam menulis cerpen ditekankan pada proses kreatif penciptaan cerpen dengan mempertimbangkan isi, organisasi dan penyajian bahasa, dan mekanik penulisan (Sudirman, 2020: 6).

Agar lebih relevan, maka aspek penilaian di atas dibagi lagi menurut kriteria-kriteria tertentu yaitu: aspek isi gagasan yang berupa fakta cerita, meliputi kriteria penyajian alur (tahapan, konflik, klimaks), latar, dan tokoh. Aspek sarana cerita meliputi kriteria penyajian judul, sudut pandang, serta gaya dan nada. Aspek

tema, dan aspek ejaan meliputi kriteria penulisan huruf, penulisan kata, serta penerapan tanda baca. Selanjutnya, yang terakhir adalah aspek paragraf. Sedangkan, indikator penilaian menulis cerpen tersebut meliputi kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat (Sudirman, 2020: 6).

4. Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran, baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Manfaat media pembelajaran bagi seorang pendidik adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu agar berfikir kreatif dan aktif (Rizanta & Arsanti, 2022: 562). Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar atau berbagai jenis sumber daya yang dapat difungsikan dalam proses pembelajaran, berdasarkan ruang lingkup sumber belajar di atas, maka media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menekankan pada *software* atau perangkat lunak dan *hardware* atau perangkat keras (Mulyadi et al., 2018: 133-134). Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya (Purwono et al., 2014: 128).

Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dibagi ke dalam tiga jenis pertama media audio, yaitu media hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder. Kedua media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Kemudian ketiga media audio visual, yaitu

media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Purwono et al., (2014: 129-130) menyebutkan jenis media pembelajaran meliputi:

- 1) Teknologi Cetak, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan materi visual statis.
- 2) Teknologi Audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- 3) Teknologi Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
- 4) Teknologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer (Purwono et al., 2014: 129-130).

Media visual yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media visual yang memuat pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual non-verbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan non-verbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual non-verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama (Adam, 2021: 60).

b. Ciri-ciri Media Visual

Pendapat ahli dalam (Mulyadi et al., 2018: 134-135) menyebutkan ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras),
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak),
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, *video recorder*)
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran. Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut (Purwono et al., 2014: 131):

- 1) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- 2) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- 3) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
- 4) Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai
- 5) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan)

- 6) Dengan menggunakan media audio visual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa (Purwono et al., 2014: 131).

c. Keunggulan Media Visual

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Secara umum media visual mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa serta mempersatukan pengamatan anak. Hambatan-hambatan yang timbul disebabkan: (a) verbalisme; ketergantungan pada penggunaan kata-kata lisan untuk memberikan penjelasan. (b) kekacauan penafsiran; istilah yang sama dapat ditafsirkan berbeda, dan (c) perhatian yang bercabang (Nurfadhillah et al., 2021: 9).

Terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar mempercapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris media visual berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Nurfadhillah et al., 2021: 10).

Media visual memiliki kelebihan sebagai berikut (a) umumnya murah harganya, (b) mudah didapat, (c) mudah digunakan, (d) dapat memperjelas suatu masalah, (e) lebih realistis, (f) dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan, dan (g) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Nurfadhillah et al., 2021: 10).

d. Penggunaan Media Visual pada Pembelajaran Cerita Pendek

Penggunaan media visual sebagai media pembelajaran bisa digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran karena telah sesuai dengan standar proses pada pendidikan, serta pada penggunaannya nanti ada kombinasi media pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak bosan selama pembelajaran berlangsung (Nisa et al., 2022: 225). Artinya media visual dapat diterapkan pada pembelajaran menulis cerita pendek guna memberikan pengalaman yang memberikan kesan mendalam kepada siswa agar mampu memahami unsur-unsur intrinsik dalam suatu cerita pendek. Purwono et al., (2014: 135-136) menjelaskan langkah-langkah yang harus ditempuh oleh guru dalam penggunaan visual adalah sebagai berikut:

1) Langkah persiapan

Langkah ini meliputi persiapan bagi guru dan persiapan bagi siswa. Guru menetapkan bahwa penggunaan alat ini adalah dalam rangka pendidikan, siswapun harus dipersiapkan untuk menerima program yang disajikan agar mereka berada dalam keadaan siap untuk mengetahui apa yang akan diberikan, bagaimana disajikannya dan pengalaman-pengalaman apa yang akan mereka peroleh.

2) Langkah pelaksanaan

Pada langkah ini siswa melihat dan mendengar, mengikuti dengan seksama tayangan yang berlangsung dalam layar LCD proyektor. Biasanya tingkat kematangan dan minat sangat berpengaruh dalam teknik penerimaan ini. Guru memimpin pelaksanaan dengan membuat catatan-catatan sketsa yang diperlukan dan ini dapat dilakukan kemudian.

3) Kegiatan lanjutan

Kegiatan lanjutan dilakukan dalam bentuk diskusi kelas.

B. Kajian Penelitian yang Relevan (*State of the Art*)

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sehingga dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan pembanding. Penelitian (Herniyastuti & Abdul Kadir, 2024) dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024. Kesimpulan penelitian terdahulu ini menemukan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 101 Pajalesang. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini juga dibahas peningkatan aktivitas pembelajaran dan fokus pada kemampuan pemahaman menganalisis unsur intrinsik cerita pendek.

Penelitian (Hasnawati & Mursalam, 2023) dengan judul Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Penjumlahan Pada Murid Tunagrahita. Kesimpulan penelitian terdahulu ini adalah penggunaan video pembelajaran yang dibuat menggunakan canva pada proses pembelajaran murid kelas IV SLB Negeri 1 Gowa dapat meningkatkan Kemampuan belajar operasi penjumlahan murid. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam menyusun media pembelajaran. Perbedaannya yaitu

penelitian terdahulu pada pelajaran matematika, sementara penelitian ini pada pelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang disusun juga tidak sama karena penelitian terdahulu memanfaatkan media audio visual sementara penelitian ini menggunakan media visual.

Penelitian terdahulu oleh (Arifin et al., 2023) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya. Kesimpulan penelitian terdahulu ini adalah peningkatan hasil belajar IPS mulai tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Balasklumprik I/434 Surabaya. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam menyusun media pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu pada pelajaran IPS, sementara penelitian ini pada pelajaran bahasa Indonesia.

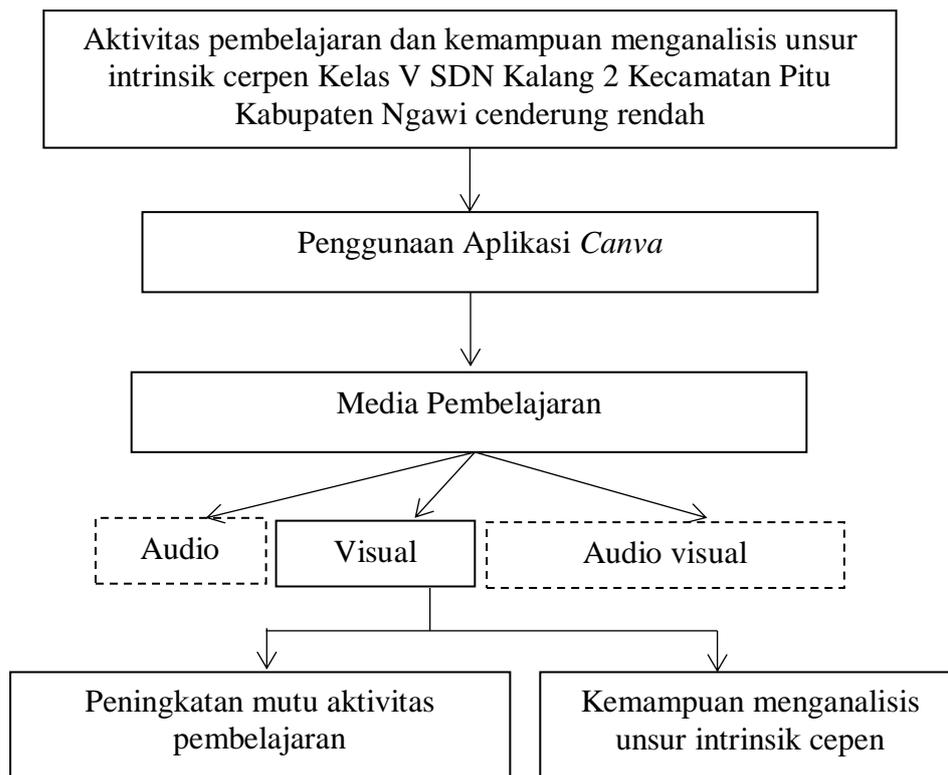
Penelitian terdahulu oleh (Jubair et al., 2024) dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas II SDN Centre Mangalli. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Centre Mangalli dinyatakan dapat mengalami peningkatan melalui aplikasi tersebut, dimana peningkatan ini diidentifikasi melalui perkembangan hasil belajar antara siklus 1 hingga siklus 2 sebesar 22%. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini juga dibahas peningkatan aktivitas pembelajaran dan fokus pada kemampuan pemahaman menganalisis unsur intrinsik cerita pendek.

C. Kerangka Berpikir

Menulis cerpen merupakan salah satu keterampilan dalam menulis. Dengan menulis cerpen dapat memberikan kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan diri. Menulis juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, melatih kepekaan perasaan (emosi), dan imajinasi. Keterampilan menulis cerpen siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi masih rendah dan belum dapat memenuhi target. Hambatan yang biasanya muncul dalam pembelajaran menulis cerpen adalah siswa mengalami kesulitan menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, menentukan ide cerita dan mengembangkannya, kehabisan bahan, serta kesulitan dalam memilih kata dan menyusun kalimat.

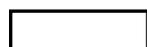
Salah satu jalan keluar guru dalam meningkatkan kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerpen adalah dengan menggunakan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran. Aplikasi *canva* mempunyai keunggulan yaitu mampu memberikan pengalaman serta kesan yang mendalam kepada siswa sehingga diharapkan mampu membuat pembelajaran semakin menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan aplikasi *canva* mempunyai keunggulan dalam memicu siswa menemukan hal yang baru dari hasil pengamatannya terhadap media visual yang ditampilkan guru dengan membuat media pembelajaran yang menarik memanfaatkan teknologi komputer dan internet. Penerapan metode tersebut diharapkan mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran serta kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerita pendek siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi.

Lebih jelasnya kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

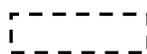


Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Keterangan:



Diteliti



Tidak Diteliti

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dapat diajukan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas pembelajaran menganalisis unsur intrinsik cerita pendek dapat ditingkatkan dengan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten Ngawi.

Kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerita pendek dapat ditingkatkan dengan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada Siswa Kelas V SDN Kalang 2 Kecamatan Pitu Kabupaten