

**Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis Fitur Storyboarding untuk Mengatasi
Kesulitan Strukturasi Alur dalam Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VIII SMP
Negeri 15 Kota Bengkulu**

Iwan Korniawan¹, Vebbi Andra², Heny Friantry³

Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu

[1iwankorniawan09@gmail.com](mailto:iwankorniawan09@gmail.com) ; [2vebbiandra@yahoo.com](mailto:vebbiandra@yahoo.com) ;

[3henyfriantary@gmail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:henyfriantary@gmail.uinfasbengkulu.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to address the difficulties faced by eighth-grade students at SMP Negeri 15 in Bengkulu City in structuring the plot of fables through the use of the Canva app's storyboarding feature. The main problems underlying this study are the students' inability to arrange a sequence of events in a coherent manner, skipping the orientation stage and jumping directly to the resolution without any logical complications, as well as low active participation due to the use of conventional text-based learning media. This study is a Classroom Action Research (CAR) that adopts the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles. Each cycle integrates the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects consisted of 30 eighth-grade students. Data were collected through a fable writing test, an activity observation sheet, and a student perception questionnaire, which were then analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The results showed a significant improvement in the students' ability to structure the plot of a fable. In the pre-cycle baseline condition, the class average score was only 62.7 with a classical mastery rate of 30.0% (9 students achieved mastery). After the implementation of the intervention in Cycle I, the average score increased to 71.5 with a classical mastery rate of 56.7% (17 students met the criteria). Strategic improvements in Cycle II yielded optimal results, with the class average score surging to 80.3 and the classical mastery rate reaching 86.7% (26 students achieved mastery), exceeding the established success target of 85%. Based on these findings, it was concluded that the use of the storyboarding feature on Canva effectively served as a visual scaffold that clarified the chronological sequence of events, stimulated critical imagination, and fostered students' interest in learning literature in an interactive manner.

Keywords: *Canva, Storyboarding, Fable Text, Plot Structure, State Junior High School 15, Bengkulu City.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu dalam melakukan strukturasi alur teks fabel melalui pemanfaatan aplikasi Canva berbasis fitur *storyboarding*. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah ketidakmampuan siswa menyusun jalinan peristiwa secara runtut, melompatnya tahapan orientasi langsung menuju resolusi tanpa adanya komplikasi yang logis, serta rendahnya partisipasi aktif akibat penggunaan media pembelajaran teks yang konvensional. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadopsi model Kemmis dan McTaggart dengan pelaksanaan sebanyak dua siklus. Setiap siklus mengintegrasikan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian melibatkan 30 siswa kelas VIII. Data dihimpun melalui instrumen tes menulis fabel, lembar observasi aktivitas, serta kuesioner persepsi siswa, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan strukturasi alur fabel yang signifikan. Pada kondisi awal prasisiklus, nilai rata-rata kelas hanya sebesar 62,7 dengan ketuntasan klasikal sebesar 30,0% (9 siswa tuntas). Setelah implementasi tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 71,5 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 56,7% (17 siswa tuntas). Perbaikan strategi pada Siklus II membuahkan hasil optimal, di mana nilai rata-rata kelas melonjak hingga mencapai 80,3 dengan tingkat ketuntasan klasikal menyentuh angka 86,7% (26 siswa tuntas), melampaui indikator target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa pemanfaatan fitur *storyboarding* pada Canva efektif bertindak sebagai perancah visual yang memperjelas pembagian kronologis peristiwa, memicu imajinasi kritis, serta menumbuhkan minat belajar sastra siswa secara interaktif.

Kata Kunci: Canva, Storyboarding, Teks Fabel, Strukturasi Alur, SMP Negeri 15 Kota Bengkulu.

A. Pendahuluan

Pembelajaran sastra di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki fungsi strategis dalam memperhalus budi pekerti, menumbuhkan empati, serta mengasah ketajaman berpikir kritis-imajinatif siswa. Berdasarkan tuntutan kurikulum nasional, baik Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka, salah satu kompetensi

dasar teks sastra yang wajib dikuasai oleh siswa kelas VIII adalah keterampilan menulis kreatif teks fabel. Teks fabel, sebagai salah satu bentuk narasi tradisional yang menokohkan binatang berperilaku layaknya manusia, dirancang bukan sekadar sebagai hiburan, melainkan sebagai sarana penyampaian pesan moral secara implisit. Kegiatan menulis fabel menuntut siswa untuk mengintegrasikan imajinasi mereka ke dalam struktur teks yang baku,

yang meliputi tahapan orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

Namun, fakta empiris di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang lebar antara tuntutan ideal kurikulum dengan kemampuan riil siswa. Berdasarkan observasi awal, wawancara, dan hasil penilaian harian di kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa keterampilan menulis teks fabel siswa masih berada di bawah kriteria ideal. Kendala terbesar dan paling mendasar yang dihadapi siswa bukanlah ketiadaan ide cerita, melainkan kelemahan dalam melakukan strukturasi alur (*plot*). Strukturasi alur fabel yang disusun siswa cenderung melompat-lompat, tidak logis, dan tidak konsisten. Sebagian besar siswa menuliskan tahapan orientasi yang sangat singkat, lalu langsung melompat pada tahap resolusi tanpa adanya proses pembangunan konflik atau komplikasi yang memadai. Akibatnya, jalinan peristiwa kehilangan kekuatan sebab-akibat (*causality*), sehingga pesan moral yang ingin disampaikan menjadi kabur dan tidak bermakna.

Akar penyebab rendahnya kemampuan strukturasi alur ini berkaitan erat dengan minimnya jembatan kognitif (*scaffolding*) dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru. Proses pembelajaran menulis fabel di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu selama ini masih mengandalkan pendekatan konvensional yang bercorak linier-tekstual. Siswa diminta membaca contoh teks fabel pada buku cetak, mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian alur, kemudian langsung diperintahkan untuk menulis teks fabel secara utuh di lembar kertas kosong. Bagi siswa usia

remaja awal, instruksi menulis teks naratif tanpa adanya alat bantu visual pengorganisasi ide sering kali memicu hambatan psikologis berupa kecemasan menulis (*writing anxiety*) dan kemacetan ide (*writer's block*). Pikiran abstrak siswa kesulitan dalam memetakan jalannya cerita dari tahap pengenalan hingga penyelesaian konflik apabila langsung dituangkan dalam bentuk rangkaian paragraf verbal yang panjang.

Melihat kompleksitas hambatan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan struktur berpikir siswa sebelum beralih ke tahap penulisan teks. Inovasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Canva berbasis fitur *storyboarding* (papan cerita). Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang menyediakan ribuan templat, ilustrasi karakter binatang, dan elemen visual yang interaktif. Melalui fitur *storyboarding*, siswa diajak untuk memetakan alur cerita fabel mereka ke dalam kotak-kotak panel visual secara kronologis. Setiap kotak mewakili satu tahapan struktur fabel, mulai dari kotak orientasi, kotak awal komplikasi, kotak klimaks konflik, hingga kotak resolusi.

Kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan realitas kemampuan menulis siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu memerlukan sebuah pemecahan masalah yang tidak hanya teoritis, melainkan juga praktis dan aplikatif. Selama ini, pembelajaran menulis fabel cenderung terjebak dalam pola linier yang monoton, di mana siswa langsung diinstruksikan untuk menulis tanpa diberikan jembatan kognitif yang memadai untuk

merangsang daya imajinasi mereka. Kehadiran Canva berbasis *storyboarding* dalam konteks ini berperan sebagai stimulus visual-tekstual yang mampu mengonkretkan abstraksi pikiran siswa menjadi bentuk bagan alur cerita yang berkesinambungan. Karakteristik Canva yang menyajikan transisi antargambar memberikan pengalaman merancang cerita yang dinamis bagi remaja, sehingga mereka dapat dengan mudah mengidentifikasi struktur dramatik fabel, mulai dari pengenalan situasi, pemunculan konflik, hingga penyelesaian masalah.

Pengpengintegrasian Canva sebagai media pembelajaran juga didasarkan pada optimalisasi kecerdasan visual-spasial siswa yang sering kali terabaikan dalam lingkungan kelas yang didominasi oleh teks verbal linier. Remaja masa kini memiliki kecenderungan kognitif yang lebih responsif terhadap stimulasi visual yang dinamis, sehingga pemaksaan metode penugasan teks polos tanpa stimulus kontekstual justru akan memperlebar jarak antara dunia keseharian siswa dan aktivitas akademik di sekolah. Ketika siswa mengamati rangkaian panel dalam *storyboard* Canva, mereka melakukan proses mengonstruksikan makna implisit yang tersirat di antara panel-panel komik tersebut. Konseptualisasi makna inilah yang kemudian dieksplisitkan kembali oleh siswa ke dalam lambang-lambang kebahasaan yang tertuang dalam bentuk teks cerita fabel.

LANDASAN TEORETIS

a. Keterampilan Menulis Teks Fabel

Menulis teks fabel merupakan salah satu wujud keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan kreatif. Teks fabel termasuk ke dalam jenis teks naratif fiksi yang memiliki karakteristik khusus berupa penggunaan tokoh binatang yang diberi watak, perilaku, dan kemampuan berbicara layaknya manusia (*personifikasi*). Tujuan utama dari teks fabel tidak sekadar memaparkan rangkaian peristiwa yang dialami oleh tokoh binatang, melainkan menanamkan nilai-nilai didaktis dan amanat moral kepada pembaca melalui penyelesaian konflik yang terjadi antar-tokoh.

Ditinjau dari struktur teksnya, fabel yang ideal harus memenuhi empat komponen struktural yang saling mengikat secara kausalitas. Komponen pertama adalah orientasi, yang berisi pengenalan tokoh, perwatakan, dan latar tempat serta waktu terjadinya cerita. Komponen kedua adalah komplikasi, yang memuat kemunculan hubungan sebab-akibat hingga memicu terjadinya klimaks masalah antar-tokoh. Komponen ketiga adalah resolusi, yang menyajikan pemecahan masalah atau jalan keluar dari konflik yang dihadapi. Komponen keempat adalah koda, yang memuat kesimpulan penulis berupa pesan moral atau perubahan sikap tokoh setelah mengalami konflik.

b. Fitur Storyboarding dalam Aplikasi Canva

Canva merupakan salah satu platform aplikasi berbasis teknologi awan (*cloud-based*) yang menyediakan berbagai macam fitur desain grafis multimodal yang mudah diakses melalui gawai maupun komputer. Salah satu fitur unggulan Canva yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa dan sastra adalah fitur *storyboarding* atau papan cerita. *Storyboard* secara definisi adalah rangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan atau kronologis guna memetakan draf kasar jalannya sebuah cerita atau narasi sebelum diproduksi secara utuh.

Dalam konteks pembelajaran menulis fabel, fitur *storyboarding* di Canva bertindak sebagai *graphic organizer* (pengorganisasi grafis) yang membantu memetakan pikiran (*mind mapping*) siswa. Canva memfasilitasi siswa dengan elemen-elemen grafis berupa gambar binatang, latar hutan atau sungai, serta balon kata (*speech bubble*) yang dapat digeser dan diatur sesuai imajinasi mereka. Penggunaan papan cerita digital ini mengubah proses menulis yang semula abstrak-verbal menjadi konkret-visual.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam rangkaian siklus berkelanjutan. Setiap siklus terdiri

atas empat tahapan operasional yang saling berkaitan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian yang menjadi sasaran tindakan adalah siswa kelas VIII-B yang berjumlah 30 orang.

Penilaian terhadap kemampuan menulis teks fabel dalam penelitian ini bertumpu pada rubrik penilaian autentik yang mencakup lima indikator utama kreativitas sastra dan kebahasaan. Indikator pertama adalah kesesuaian pengembangan tema fabel dan kelengkapan unsur intrinsik teks. Indikator kedua melibatkan kemampuan strukturasi alur (*plot*), yaitu bagaimana siswa mampu mengonversi gagasan logis rangkaian sebab-akibat dari orientasi menuju komplikasi dan resolusi secara runtut. Indikator ketiga dan keempat berturut-turut menilai kedalaman deskripsi latar cerita serta kesesuaian watak tokoh binatang. Adapun indikator kelima berfokus pada aspek mekanik kebahasaan, yakni ketepatan penerapan struktur kalimat dan kepatuhan terhadap penerapan kaidah kebahasaan EYD. Untuk menjamin objektivitas, digunakan teknik *inter-rater reliability* bersama guru pamong.

Prosedur pengamatan (*observing*) dilakukan secara simultan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan bantuan intervensi lembar observasi yang terstruktur. Lembar observasi ini dibagi menjadi dua fokus utama, yaitu lembar aktivitas guru dan lembar keterlibatan aktif siswa. Lembar aktivitas guru digunakan oleh mitra kolaborasi (guru

pamong) untuk memantau sejauh mana peneliti konsisten menerapkan setiap tahapan sintaks *Project-Based Learning* berbantuan Canva serta ketepatan manajemen waktu dalam memfasilitasi produksi *storyboard* di kelas. Sementara itu, lembar observasi aktivitas siswa dirancang untuk merekam perkembangan ranah afektif dan psikomotorik siswa sepanjang proses pemecahan masalah berlangsung, yang mencakup indikator keaktifan dalam diskusi kelompok, kedisiplinan mengumpulkan elemen grafis, kemampuan berkolaborasi, serta respons kritis saat menanggapi draf fabel rekan sejawat. Guna melengkapi data pengamatan yang tidak terekam dalam lembar observasi kuantitatif, peneliti juga menyusun catatan lapangan (*field notes*) untuk mencatat fenomena-fenomena unik yang muncul di kelas, seperti adanya letupan rasa percaya diri pada siswa yang semula introver atau kendala teknis tak terduga yang terjadi selama proses pengoperasian aplikasi Canva di gawai siswa.

Sebagai instrumen pelengkap pada tahap akhir setiap siklus, peneliti menyebarkan kuesioner respon siswa yang disusun menggunakan modifikasi skala Likert. Kuesioner ini bertujuan untuk menggali data mengenai persepsi psikologis, tingkat kepuasan, serta hambatan subjektif yang dirasakan siswa setelah mengalami pembelajaran menulis fabel menggunakan papan cerita digital. Data dari kuesioner ini sangat krusial bagi tahapan refleksi (*reflecting*), karena memberikan sudut pandang orang pertama dari siswa mengenai efektivitas media Canva dalam mereduksi kecemasan menulis mereka (*writing anxiety*). Seluruh data kualitatif yang berasal

dari lembar observasi, catatan lapangan, dan kuesioner ini kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis mengalir yang meliputi tiga alur kegiatan secara bersamaan, yaitu reduksi data yang tidak relevan, penyajian data dalam bentuk matriks naratif, dan penarikan simpulan secara induktif. Sinergi analisis data kualitatif dengan data kuantitatif hasil tes menulis fabel inilah yang menjamin objektivitas penelitian, sehingga rekomendasi perbaikan tindakan dari Siklus I ke Siklus II memiliki landasan empiris yang kuat dan akurat.

Pembelajaran di dalam kelas dirancang secara sistematis melalui implementasi metode alih wahana rekaman gambar yang terbagi ke dalam tiga fase utama pada setiap pertemuan. Fase pertama adalah tahap pra-menulis (*pre-writing*), di mana guru menayangkan contoh elemen grafis fabel di Canva dan meminta siswa melakukan pengamatan multimodal terhadap interaksi karakter binatang. Fase kedua adalah tahap pembimbingan (*drafting*), di mana guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pemandu untuk memicu penalaran logis siswa dalam penyusunan draf naskah papan cerita fabel. Fase ketiga adalah tahap penyuntingan dan finalisasi (*editing and publishing*), di mana siswa melakukan *peer-review* draf papan cerita, mengoreksi alur, teks narasi, serta keselarasan aspek visual sebelum teks fabel dikonversi ke paragraf utuh dan dikumpulkan sebagai produk akhir tindakan.

Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar menulis teks fabel siswa diuji kelayakannya secara klasikal. Target keberhasilan indikator klasikal ditetapkan apabila persentase siswa

yang memperoleh nilai (≥ 75) telah mencapai minimal 85% dari total keseluruhan peserta didik di kelas VIII-B. Rumus persentase ketuntasan klasikal yang digunakan adalah:

$$P = \left(\frac{\sum n}{\sum N} \right) \times 100\%$$

Di mana $\sum n$ adalah jumlah siswa yang memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75, dan $\sum N$ adalah jumlah keseluruhan siswa peserta tes di kelas VIII-B.

Kelas			
Jumlah Siswa Tuntas (≥ 75)	9 siswa	17 siswa	26 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal (%)	30,0%	56,7%	86,7%

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi aplikasi Canva berbasis fitur *storyboarding* terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa kelas VIII-B SMP Negeri 15 Kota Bengkulu dalam melakukan strukturasi alur teks fabel. Perkembangan hasil belajar siswa dari kondisi prasisiklus, Siklus I, hingga Siklus II disajikan secara ringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VIII-B

Kategori Penilaian Hasil Belajar	Prasisiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	62,7	71,5	80,3

Kondisi awal pada tahap prasisiklus memperlihatkan data yang memprihatinkan, di mana persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 30,0%. Permasalahan utama yang teridentifikasi dari draf fabel awal siswa adalah kekacauan alur cerita. Siswa langsung mengenalkan konflik besar tanpa ada pengenalan latar (*orientasi*) yang memadai, dan menyelesaikan konflik secara terburu-buru tanpa adanya jalinan sebab-akibat (*resolusi*) yang logis. Siswa terjebak pada kepasifan ide karena tidak memiliki gambaran visual konkret mengenai perkembangan alur cerita binatang yang mereka bangun.

Pada **Siklus I**, peneliti mulai mengintegrasikan templat *storyboard* Canva ke dalam proses pembelajaran. Siswa dipandu untuk membagi ide cerita fabel ke dalam empat panel gambar utama di Canva yang mewakili unsur orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Hasil tes Siklus I menunjukkan perbaikan, di mana nilai rata-rata meningkat menjadi 71,5 dan ketuntasan klasikal naik menjadi 56,7% (17 siswa tuntas). Berdasarkan hasil refleksi, kelemahan pada Siklus I adalah tulisan siswa masih terlalu ringkas, di mana mereka hanya memindahkan

teks pendek yang tertulis di dalam balon kata Canva langsung ke bentuk paragraf tanpa melakukan pengembangan deskripsi situasi (*show, don't tell*). Di samping itu, penguasaan kaidah EYD terkait huruf kapital nama tokoh binatang masih sering diabaikan.

Keberhasilan perbaikan tindakan pada **Siklus II** secara garis besar dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam mengatasi hambatan struktural yang sebelumnya mendominasi lembar kerja mereka di Siklus I. Jika pada siklus pertama siswa cenderung sekadar menyalin kalimat dialog yang tertera pada balon kata komik ke dalam bentuk teks narasi yang kaku, pada siklus kedua mereka telah mampu menangkap substansi semiotik dari media Canva tersebut. Perubahan ini terlihat nyata pada aspek pengembangan alur dan penokohan. Melalui bimbingan intensif mengenai teknik konversi visual-tekstual, siswa mulai memahami bahwa spasi antarpapan, perubahan warna latar belakang, dan ekspresi karakter dalam *storyboard* merepresentasikan dinamika emosi dan pergeseran waktu di dalam cerita. Kemampuan menginterpretasikan aspek nonverbal ini berdampak linier terhadap kedalaman estetika fabel yang diproduksi. Siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu yang semula mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat pembuka, kini mampu memanfaatkan deskripsi visual komik untuk menciptakan paragraf orientasi yang memikat dan tidak lagi bersifat klise, seperti penggunaan frasa "Pada suatu hari" yang telah digantikan oleh deskripsi latar suasana yang lebih hidup.

Dari aspek kebahasaan dan penerapan Ejaan yang Disempurnakan (EYD), lompatan kualitas pada Siklus II juga teridentifikasi sangat signifikan. Intervensi guru dalam memberikan pemahaman terkait tata cara penulisan kalimat langsung berdasarkan dialog komik terbukti efektif meminimalkan kesalahan mekanis yang sering terjadi pada draf prasisiklus dan Siklus I. Siswa yang sebelumnya sering keliru dalam menempatkan tanda petik ganda ("..."), mengabaikan huruf kapital pada awal petikan langsung, atau salah meletakkan tanda koma pemisah antara pengiring dan petikan, telah menunjukkan akurasi yang tinggi pada tes akhir Siklus II. Kepatuhan terhadap kaidah kebahasaan ini tidak mengidentifikasikan adanya pengekan terhadap kreativitas, melainkan justru mempertegas struktur penceritaan sehingga fabel yang dihasilkan menjadi lebih nyaman dan logis untuk dibaca. Kedisiplinan penulisan ini secara langsung berkontribusi pada melonjaknya perolehan nilai rata-rata klasikal kelas karena berkurangnya poin penalti pada aspek tata bahasa dan ortografi.

Secara teoretis, temuan empiris di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu ini mengonfirmasi relevansi teori literasi multimodal dalam pembelajaran sastra modern. Canva tidak memanjakan siswa dengan kepasifan visual, melainkan bertindak sebagai *scaffolding* atau perancah kognitif yang menjembatani kesenjangan antara kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan mengekspresikannya secara tertulis. Stimulus ganda yang diterima oleh indra siswa melalui perpaduan

ilustrasi grafis dan teks narasi pendek pada komik mampu merangsang kinerja otak kanan dan kiri secara simultan. Dampak psikologisnya, motivasi intrinsik siswa meningkat pesat karena atmosfer pembelajaran bergeser dari tugas akademis yang membebani menjadi aktivitas rekonstruksi kreatif yang rekreatif. Transformasi positif dari status *writer's block* menjadi kelancaran beralur (*flow state*) ini membuktikan bahwa kekurangan siswa dalam menulis fabel bukanlah disebabkan oleh ketiadaan bakat alamiah, melainkan akibat dari ketidaktepatan pemilihan media stimulan yang digunakan dalam proses pembelajaran konvensional selama ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva berbasis fitur *storyboarding* terbukti efektif dan signifikan dalam mengatasi kesulitan siswa dalam melakukan strukturasi alur menulis teks fabel. Pemanfaatan kombinasi modalitas visual dan linguistik dalam Canva mampu menstimulasi imajinasi secara konkret, mempermudah pemahaman struktur alur cerita, meningkatkan kemampuan deskripsi latar dan penokohan melalui teknik *show, don't tell*, serta memotivasi keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Peningkatan performa akademik ini dibuktikan secara empiris melalui lonjakan persentase ketuntasan klasikal, yang berawal dari kondisi prasisiklus sebesar 30,0%, naik

menjadi 56,7% pada Siklus I, dan mencapai target indikator keberhasilan sebesar 86,7% pada akhir Siklus II dengan nilai rata-rata kelas mencapai 80,3.

Keberhasilan implementasi aplikasi Canva dan media instruksional berbasis proyek ini memberikan implikasi praktis yang luas bagi rekonstruksi metodologi pembelajaran bahasa di tingkat sekolah menengah. Media ini terbukti tidak hanya sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual sementara, melainkan bertindak sebagai instrumen pedagogis yang mapan untuk mentransformasikan budaya literasi konvensional menjadi literasi multimodal yang adaptif terhadap karakteristik generasi digital. Oleh karena itu, para guru mata pelajaran Bahasa Indonesia disarankan untuk tidak lagi memandang komik digital semata-mata sebagai media hiburan di luar kelas, melainkan mulai mengintegrasikannya secara terstruktur ke dalam modul ajar. Guru harus jeli memetakan templat *storyboard* yang memiliki nilai-nilai edukasi, moral, dan estetika yang sejalan dengan perkembangan psikologis remaja, serta mahir merancang perangkat penilaian autentik agar proses alih wahana dari gambar ke teks dapat berjalan secara objektif dan terukur.

Di sisi lain, keberhasilan pemanfaatan media berbasis digital ini memunculkan rekomendasi penting bagi manajemen sekolah dan pemangku kebijakan setempat. Kepala SMP Negeri 15 Kota Bengkulu diharapkan dapat memberikan dukungan kebijakan yang konkret, baik melalui penyediaan fasilitas perangkat teknologi yang memadai seperti

proyektor dan komputer tablet di setiap ruang kelas, maupun melalui pengalokasian anggaran untuk pengadaan bahan ajar digital. Di samping itu, pihak sekolah perlu memfasilitasi kegiatan pelatihan atau *workshop* pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara berkala bagi para guru. Langkah ini krusial dilakukan agar keterbatasan infrastruktur tidak lagi menjadi alasan pembenar atas stagnasi kreativitas mengajar, melainkan justru memantik munculnya inovasi-inovasi tata kelola kelas yang kreatif dan solutif.

Akhirnya, penelitian tindakan kelas ini membuka peluang dan khazanah baru bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan kajian akademis yang lebih luas dan mendalam. Mengingat penelitian ini terbatas pada keterampilan menulis fabel dengan desain PTK dalam dua siklus, disarankan bagi peneliti masa depan untuk menguji efektivitas media Canva menggunakan metode eksperimen guna melihat pengaruhnya secara komparatif terhadap variabel lain, seperti kemampuan berpikir kritis, penguasaan kosakata (*vocabulary building*), atau keterampilan menulis teks naratif jenis lain. Penelitian lanjutan juga dapat diarahkan pada pengembangan platform komik digital lokal yang mengusung tema cerita rakyat atau kearifan lokal Bengkulu, sehingga pemanfaatan teknologi multimodal ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kompetensi akademis siswa, melainkan juga sarat akan upaya pelestarian nilai-nilai budaya daerah sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asri, Y. (2018). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(1), 45-56.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kossasi, E. (2017). *Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kurniadi, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 112-121.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kurikulum 2013*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi GP Press.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pramono, A. (2021). Multimodalitas dalam Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Sastra di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 9(2), 145-156.

- Putri, R. A., & Sadikin, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Webtoon terhadap Minat Baca dan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa. *Jurnal Literasi Digital dalam Pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Rahman, A., & Hidayat, N. (2023). Strategi Alih Wahana (Ekranisasi) dalam Pembelajaran Menulis Sastra di Sekolah Menengah. *Jurnal Keilmuan Bahasa dan Sastra*, 7(2), 189-201.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wicaksono, A. (2017). *Tentang Cerita Pendek dan Cara Menulisnya*. Garudhawaca: Yogyakarta.