

Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen Bertema Inklusi Sosial yang Berbantuan Media AI *Story Mapping* dan Canva *Storyboard* dengan Model PjBL

Azki Akhmad Mafaza^{1*}, Zuliyanti²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*azkiakhmad@students.unnes.ac.id

Submit
3 Maret 2026

Review
7 Maret 2026

Publish
20 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media AI *Story Mapping* dan Canva *Storyboard* pada pembelajaran menulis cerpen, dengan mengangkat inklusi sosial sebagai tema cerpen, serta membandingkan tingkat keefektifan kedua media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu melalui desain *nonequivalent control group design*. Subjek dari penelitian ini adalah murid kelas VIII SMP, dengan sampel penelitian yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas VIII F dan VIII G. Data diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest*, yang didukung oleh observasi dan wawancara. Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji statistik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, *Paired Sample t-test*, N-Gain, serta *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan N-Gain persen, penggunaan media AI *Story Mapping* memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,2363%, sedangkan penggunaan Canva *Storyboard* memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,5803%. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran memiliki tingkat keefektifan pada kategori sedang dan tergolong cukup efektif. Selain itu, perbedaan keefektifan antara penggunaan kedua media hanya memiliki selisih sekitar 1,34%. Kesimpulannya, kedua media sama-sama memiliki kategori cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen, serta tidak menunjukkan perbedaan keefektifan yang signifikan antara penggunaan media AI *Story Mapping* dan Canva *Storyboard*.

Kata Kunci: Pembelajaran Menulis, Cerpen, Media Pembelajaran, Model Pembelajaran

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of AI Story Mapping and Canva Storyboard as learning media in teaching short story writing with social inclusion as the thematic focus, and compare the effectiveness of the two media. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The subjects of this study were eighth-grade students of a junior high school. The research sample consisted of two classes, Class VIII F and Class VIII G. Data were collected from pretest and posttest scores, supported by classroom observations and interviews. Data collection was conducted through written tests, observations, and interviews. Data analysis techniques included statistical procedures such as the normality test, homogeneity test, paired-sample t-test, N-Gain analysis, and independent-sample t-test. The results showed that the average N-Gain percentage for the AI Story Mapping media was 63.2363%, while the Canva Storyboard media achieved an average of 64.5803%. These findings indicate that both learning media demonstrated a moderate level of effectiveness and were categorized as quite effective. Furthermore, the difference in effectiveness between the two media was approximately 1.34%. In conclusion, both AI Story Mapping and Canva Storyboard are equally effective for teaching short story writing, with no significant difference in their effectiveness.

Keywords: Writing Learning, Short Stories, Learning Media, Learning Model

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis dipandang sebagai keterampilan berbahasa paling tinggi dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya.

Melalui kegiatan menulis, murid dapat menuangkan ide, pengalaman, dan imajinasi mereka dalam bentuk tulisan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, keterampilan menulis merupakan keterampilan bahasa yang paling kompleks karena melibatkan proses kognitif sekaligus proses kreatif dalam mengolah ide, menyusun gagasan secara logis dan sistematis, serta mengekspresikannya dengan kosakata yang tepat untuk tujuan memberikan informasi, meyakinkan, atau menghibur pembaca (Harshalatha & Sreenivasulu, 2025; Hidayatika dkk., 2024; Huda dkk., 2024; Lastaria dkk., 2022; Pertiwi & Zuliyanti, 2024). Menurut Dalman (2016) menulis adalah proses menyampaikan pikiran, imajinasi, dan perasaan melalui lambang atau tanda berupa tulisan yang bermakna, dengan melibatkan kegiatan merangkai kata hingga akhirnya membentuk karangan yang utuh dan memiliki makna. Dengan demikian, keterampilan menulis dapat dinyatakan sebagai kemampuan untuk merangkai kata dengan menuangkan gagasan atau ide sehingga tulisan menjadi bermakna dan dapat memberikan informasi kepada pembaca.

Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh murid adalah keterampilan menulis cerpen. Menurut Nuryatin & Irawati (2016) cerita pendek adalah karya fiksi seperti novel dan novelet yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari serta berperan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, sosial, dan pembentukan karakter. Pada pembelajaran menulis cerpen, murid diharuskan untuk memiliki kemampuan menemukan dan mengembangkan ide, yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk naratif secara tertulis. Kemampuan menemukan dan mengembangkan ide penting dalam penulisan cerita karena berkaitan dengan proses mengorganisasi gagasan dan mengembangkan unsur cerita sehingga menghasilkan narasi yang runtut dan koheren (Hanifa dkk., 2024). Pembelajaran menulis cerpen dapat dikatakan berhasil apabila murid mampu mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara jelas, runtut, dan lengkap melalui cerita yang memiliki struktur teks yang utuh, topik yang relevan, serta penggunaan bahasa yang efektif (Damayanti dkk., 2025; Setiowati & Hartono, 2022).

Konsep tersebut kontradiksi dengan fakta yang ditemukan. Berdasarkan hasil wawancara semi-terstruktur yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan oleh murid pada tanggal 3 Februari 2026, diketahui bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide secara kreatif dan menyusunnya ke dalam alur cerita yang runtut pada pembelajaran menulis cerpen. Selain itu, guru cenderung menggunakan contoh cerpen saja sebagai medianya serta kurang memandu murid dalam proses menemukan dan mengembangkan ide. Keterbatasan dalam mengembangkan kreativitas menulis dapat diakibatkan oleh sistem pembelajaran yang cenderung kaku dan kurangnya media yang mampu menstimulasi ide. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berdampak pada rendahnya motivasi serta kemampuan murid dalam mengekspresikan gagasan secara tertulis (Hariyani, 2022; Muhdar dkk., 2022).

Permasalahan lain yang ditemukan adalah kurang optimalnya pemahaman murid mengenai pentingnya sikap saling menghargai, empati, dan penerimaan terhadap perbedaan. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya integrasi nilai-nilai inklusi sosial dalam proses pembelajaran, khususnya melalui kegiatan yang memberi kesempatan kepada murid untuk merefleksikan nilai-nilai tersebut secara kontekstual. Kurangnya kepekaan murid terhadap isu inklusi sosial akan berdampak pada kurangnya kepekaan sosial murid, munculnya sikap kurang peduli terhadap keberagaman, serta terbatasnya kemampuan murid dalam mengekspresikan nilai-nilai empati dan toleransi. Inklusi sosial merupakan hal yang penting karena dapat menumbuhkan sikap saling menerima perbedaan, mengurangi stereotip, serta meningkatkan empati dan keterampilan sosial antar murid sehingga tercipta lingkungan yang membuat setiap orang merasa dihargai dan lebih peka terhadap keberagaman (Najamuddin dkk., 2024).

Salah satu upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran menulis cerpen adalah penerapan media pembelajaran yang membantu proses menstimulasi ide dan imajinasi murid dalam mengembangkan cerita. Adapun media pembelajaran merupakan segala sesuatu, baik berupa alat maupun bahan, yang berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi dari guru kepada murid untuk merangsang perhatian dan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan efektivitas dan interaksi dalam proses pembelajaran (Amanda, 2024; Atikah & Sari, 2024; K. N. Nabilah, 2024; Rahman dkk., 2023; Setiowati & Hartono, 2022). Dalam pembelajaran menulis cerpen, perlu adanya penggunaan media yang mampu membangkitkan ide dan

memvisualisasikan gambaran alur dan struktur cerita sehingga mempermudah murid untuk mengembangkan keterampilan menulis.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria tersebut adalah media *AI Story Mapping* dan *Canva Storyboard*. Media pembelajaran *story mapping* dipilih karena media tersebut adalah media visual berbasis teknologi berupa peta konsep atau *mind mapping* yang menyederhanakan proses berpikir murid dengan menampilkan unsur utama cerita sehingga membantu meningkatkan pemahaman untuk memahami, mengorganisasi ide, dan meningkatkan keterampilan menulis secara lebih terstruktur (Arief & Wiratman, 2023; Faiqoh dkk., 2023; Nuraini dkk., 2022; Sabila & Rambe, 2025; Susiawati & Yanto, 2022). Kemudian, media *storyboard* dipilih karena media tersebut adalah media visual berbasis teknologi berupa papan cerita bergambar yang membantu murid mengembangkan dan mengurutkan ide, alur, tokoh, dan konflik secara sistematis, memotivasi proses menulis, serta memudahkan penyampaian gagasan (Choirunnisa dkk., 2023; Dewi, 2025; Hasibuan dkk., 2025; Nafasya dkk., 2022; Nisa dkk., 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *story mapping* dan *storyboard* efektif dalam pembelajaran menulis. penelitian yang dilakukan Nuraini dkk. (2022) menyatakan bahwa penggunaan *story mapping* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks naratif karena dapat membantu untuk mengorganisasi alur cerita. Selain itu Özkara dkk. (2025) juga menyatakan bahwa *story mapping* mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan murid dalam mengidentifikasi ide pokok pada teks naratif. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2025) menyatakan bahwa penggunaan *storyboard* memperoleh hasil menulis yang lebih baik karena media tersebut membantu murid mengembangkan alur cerita serta menyusun unsur-unsur cerita secara lebih teratur. Selain itu, Hasibuan dkk. (2025) juga menyatakan bahwa murid yang belajar menggunakan *storyboard* mengalami peningkatan kemampuan menulis yang lebih besar karena media ini dapat membantu murid mengembangkan dan menyusun ide cerita secara lebih terstruktur.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu media *story mapping* dan media *storyboard*. Sementara itu, perbedaan penelitian yang sekaligus menjadi kebaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *story mapping* berbasis AI yang dapat diakses melalui *website* MyMap.AI, serta media *storyboard* yang menggunakan bantuan aplikasi Canva. Kebaruan pada penelitian ini juga terletak pada jumlah metode dan variabel yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji keefektifan dua media pembelajaran, yaitu media *AI Story Mapping* dan *Canva Storyboard*. Kedua media tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat media pembelajaran mana yang paling efektif. Selain itu, pada penelitian ini menggunakan tema spesifik untuk hasil cerpen yang ditulis oleh murid, yaitu tema inklusi sosial.

Dengan demikian, pembelajaran menulis cerpen dalam penelitian ini akan menggunakan media *AI Story Mapping* dan *Canva Storyboard*. Kedua media pembelajaran tersebut kemudian dibelajarkan dengan model pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran menulis cerpen, yaitu model *Project Based Learning* (PjBL) melalui pendekatan *Deep Learning*. Model *Project Based Learning* (PjBL) dipilih karena model ini melibatkan murid secara aktif dalam pembelajaran melalui pembuatan suatu proyek sehingga mendorong pemahaman materi, penerapan pengetahuan secara konkret, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Fidela & Fadilah, 2024; Indah dkk., 2024; Nazidah, 2023; Septiandari & Zaitun, 2024; Yuliana dkk., 2022). Sementara itu, *Deep Learning* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis konstruktivisme yang menekankan pemahaman mendalam, berpikir kritis, serta keterlibatan aktif murid melalui pengalaman belajar yang bermakna, sadar, dan menyenangkan, sehingga murid mampu mengaitkan konsep, menganalisis data dan fakta, menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, serta mengembangkan kemampuan kognitif (Adnyana, 2024; Arif dkk., 2025; Hidayat dkk., 2025; Mulyanto dkk., 2025; Syafi'i & Darnaningsih, 2025).

Berdasarkan penjabaran tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini berfokus pada kurang optimalnya pembelajaran menulis cerpen dan pentingnya isu inklusi sosial bagi murid. Penelitian ini dilakukan karena diperlukan media pembelajaran yang secara efektif dapat mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *AI Story Mapping* dan *Canva Storyboard* pada pembelajaran menulis cerpen, dengan mengangkat inklusi sosial sebagai tema cerpen, serta membandingkan kedua

media tersebut untuk mengetahui media pembelajaran yang paling efektif dalam pembelajaran menulis cerpen.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*) melalui desain *nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berasal dari kelas utuh yang telah terbentuk secara alami tanpa pengacakan subjek, dengan menggunakan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan (Amaliya & Anas, 2024; Assuah dkk., 2022; Latifah dkk., 2025; Satriadin dkk., 2025; Sugiyono, 2022). Prosedur penelitian terdiri atas proses perumusan masalah dan tujuan penelitian, penyusunan hipotesis, serta penentuan desain dan variabel penelitian. Selanjutnya, melakukan penyusunan dan memvalidasi instrumen, mengumpulkan data, menganalisis data, kemudian diakhiri dengan penarikan kesimpulan serta penyusunan laporan penelitian. Adapun bentuk penelitian *quasi experiment* melalui *nonequivalent control group design*.

Variabel bebas dari penelitian ini berupa penerapan media pembelajaran *AI Story Mapping* dan *Canva Storyboard*. Sedangkan variabel terikat berupa keterampilan menulis cerpen murid. Data penelitian terdiri atas hasil *pretest* dan *posttest* dari pembelajaran menulis cerpen yang menggunakan media *AI Story Mapping*, hasil *pretest* dan *posttest* dari pembelajaran menulis cerpen yang menggunakan media *Canva Storyboard*, serta hasil observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Rakit pada 3 sampai 6 Februari 2026. Populasi dari penelitian ini adalah kelas VIII di SMP Negeri 2 Rakit yang terdiri atas 8 kelas, yaitu kelas VIII A sampai VIII H dengan total murid berjumlah 341 anak. Sampel dalam penelitian ini melibatkan kelas dua kelas, yaitu kelas VIII F dengan jumlah 29 murid sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VIII G dengan jumlah 30 murid sebagai kelas eksperimen 2. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan tes tertulis. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, serta Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang disertai dengan lembar soal *pretest*, *posttest*, dan rubrik penilaian. Analisis data dalam penelitian ini diawali dengan pengujian kelayakan instrumen berupa uji validitas berdasarkan penilaian ahli (*expert judgment*). Setelah pembelajaran dilakukan dan hasil belajar murid diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan uji parametrik. Pengujian tersebut menggunakan *paired sample t-test*, *N-Gain*, dan *independent sample t-test*.

HASIL

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan dua media pembelajaran pada dua kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut kemudian disebut dengan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Kelas eksperimen 1 merupakan kelas VIII F dengan jumlah 29 murid, kelas ini menerapkan pembelajaran menulis cerpen bertema inklusi sosial menggunakan media pembelajaran *AI Story Mapping*. Sedangkan kelas eksperimen 2 merupakan kelas VIII G dengan jumlah 30 murid, kelas ini menerapkan pembelajaran menulis cerpen bertema inklusi sosial menggunakan media pembelajaran *Canva Storyboard*. Penelitian ini telah dilakukan di SMP Negeri 2 Rakit pada rentang waktu 3 sampai 6 Februari 2026 dengan masing-masing kelas mendapatkan 2 kali pertemuan untuk mengerjakan *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian akan menyajikan paparan temuan penelitian yang meliputi deskripsi dan uji statistik mengenai keefektifan pembelajaran menulis cerpen yang berbantuan media *AI Story Mapping*, keefektifan pembelajaran menulis cerpen yang berbantuan media *Canva Storyboard*, serta perbandingan keefektifan pembelajaran menulis cerpen yang berbantuan media *AI Story Mapping* dan media *Canva Storyboard*. Berikut ini adalah penjelasan dari hasil penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh.

Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media *AI Story Mapping*

Pembelajaran menggunakan media *AI Story Mapping* dilakukan melalui beberapa tahapan yang disesuaikan dengan sintaks pada model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan pendekatan *Deep Learning*. Pertama-tama, murid dikondisikan untuk siap

mengikuti pembelajaran melalui kegiatan orientasi, apersepsi, dan pemberian motivasi, sehingga mereka memahami tujuan serta alur kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, murid diarahkan untuk menentukan pertanyaan mendasar terkait tema inklusi sosial, merancang perencanaan proyek penulisan cerpen, menyusun jadwal kegiatan, serta melaksanakan proyek dengan memanfaatkan media *AI Story Mapping* melalui *website* MyMap.AI. Pada tahap ini, murid menyusun *prompt*, mengembangkan peta pikiran, dan mengolahnya menjadi cerita pendek yang utuh sesuai dengan struktur cerpen, hingga diakhiri dengan merefleksikan hasil proyek yang telah dikerjakan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen 1 mendapatkan respons yang baik dari murid pada berbagai aspek. Murid terlihat antusias mengikuti kegiatan belajar, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi, serta mampu memperhatikan penjelasan pendidik dengan baik. Selama pembelajaran berlangsung, murid mengikuti instruksi secara tertib, mematuhi aturan kelas, tidak mengganggu teman, dan memanfaatkan waktu belajar secara efektif. Keaktifan murid juga tampak melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, keberanian bertanya atau mengemukakan pendapat, serta kesediaan menjawab pertanyaan yang diajukan. Selain itu, murid menunjukkan tanggung jawab yang baik dengan mengerjakan tugas sesuai instruksi, menyelesaikan tugas secara mandiri, dan mengumpulkan hasil pekerjaan tepat waktu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen 1, diperoleh data hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *AI Story Mapping*. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif terlebih dahulu untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar murid, sehingga diperoleh tabel hasil statistik deskriptif sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen 1

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen 1	29	52	72	1796	61,93	5,916
Posttest Kelas Eksperimen 1	29	72	96	2492	85,93	6,199

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil belajar murid pada kelas eksperimen 1 mengalami perubahan setelah penerapan media pembelajaran *AI Story Mapping*. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 1 sebesar 61,93 dan meningkat menjadi 85,93 pada *posttest*. Selain itu, nilai minimum mengalami perubahan dari 52 menjadi 72, sedangkan nilai maksimum berubah dari 72 menjadi 96. Data tersebut menunjukkan adanya perubahan capaian hasil belajar murid pada kelas eksperimen 1 setelah diterapkannya media pembelajaran *AI Story Mapping*.

Perubahan hasil belajar pada kelas eksperimen 1 mengindikasikan adanya keefektifan media pembelajaran yang diterapkan. Untuk memastikan tingkat keefektifan tersebut, perlu dilakukan uji statistik parametrik. Pengujian tersebut dilakukan melalui bantuan program IBM SPSS versi 25 terhadap data *pretest* dan *posttest*. Sebelum dilakukan uji statistik parametrik, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas data pada kelas eksperimen 1 dilakukan menggunakan teknik Shapiro-Wilk. Teknik Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah sampel pada kelas eksperimen 1 kurang dari 50 responden, sehingga uji tersebut lebih sesuai untuk menguji normalitas data pada sampel berukuran kecil. Kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas ini adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data kelas eksperimen 1 selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen 1	,939	29	,097
Posttest Kelas Eksperimen 1	,953	29	,223

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro-Wilk untuk data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 1 menunjukkan nilai > 0,05. Nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen 1 sebesar 0,097, sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen 1 sebesar 0,223. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen 1 dinyatakan

berdistribusi normal dan telah memenuhi uji prasyarat analisis sebelum dilakukannya uji statistik parametrik.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dilakukan uji prasyarat analisis yang kedua, yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas terhadap data kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dilakukan menggunakan uji Levene. Kriteria pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen 1 dan 2	Based on Mean	,170	1	57	,682
	Based on Median	,180	1	57	,673
	Based on Median and with adjusted df	,180	1	56,980	,673
	Based on trimmed mean	,170	1	57	,682
Posttest Kelas Eksperimen 1 dan 2	Based on Mean	,465	1	57	,498
	Based on Median	,482	1	57	,490
	Based on Median and with adjusted df	,482	1	56,192	,490
	Based on trimmed mean	,488	1	57	,488

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan *mean* pada data *pretest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sebesar 0,682, sedangkan pada data *posttest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sebesar 0,498. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* maupun *posttest* bersifat homogen. Dengan demikian, data hasil belajar pada kelas eksperimen 1 telah memenuhi uji prasyarat analisis statistik parametrik.

Setelah data memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas, analisis selanjutnya pada kelas eksperimen 1 dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*. Kriteria pengambilan keputusan pada uji *paired sample t-test* adalah apabila nilai *t* hitung > *t* tabel atau signifikansi (Sig.) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sedangkan apabila nilai *t* hitung < *t* tabel atau signifikansi (Sig.) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen 1 selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test							
	Paired Differences					Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
				Lower	Upper		
Kelas Eksperimen 1	-24,000	6,234	1,158	-26,371	-21,629	-20,734	28 ,000

Berdasarkan Tabel 5, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan media *AI Story Mapping* diperoleh nilai *t* hitung sebesar 20,734 lebih besar dari nilai *t* tabel 2,048. Selain itu nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media *AI Story Mapping* dalam pembelajaran menulis cerpen.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media *AI Story Mapping*, dilakukan analisis menggunakan N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan ke dalam tingkat efektivitas tertentu sehingga dapat diketahui tingkat keefektifan media *AI Story Mapping* berdasarkan kategori nilai N-Gain yang diperoleh. Hasil uji N-Gain kelas eksperimen 1 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen 1	NGain_Skor	29	,25	,90	,6324	,15099
	NGain_Persen	29	25,00	90,00	63,2363	15,09943
	Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai N-Gain skor rata-rata sebesar 0,6324. Nilai tersebut berada pada rentang $0,3 \leq \text{skor N-Gain} < 0,7$ sehingga termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya dilihat dari N-Gain persen, kelas eksperimen 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,2363%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain persen, nilai tersebut berada pada rentang 56%-75%, sehingga penggunaan media *AI Story Mapping* tergolong cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media Canva Storyboard

Pembelajaran menggunakan media *Canva Storyboard* dilakukan melalui beberapa tahapan yang disesuaikan dengan sintaks pada model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan pendekatan *Deep Learning*. Pertama-tama, murid dikondisikan untuk siap mengikuti pembelajaran melalui kegiatan orientasi, apersepsi, pemberian motivasi, serta penjelasan tujuan dan tugas pembelajaran agar memahami alur kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, murid diarahkan untuk menentukan pertanyaan mendasar terkait tema inklusi sosial, merancang perencanaan proyek penulisan cerpen, serta menyusun jadwal kegiatan. Pada tahap pelaksanaan proyek, murid memanfaatkan aplikasi Canva dengan menyusun kerangka cerita berdasarkan template dan gambar yang telah disediakan, kemudian mengembangkan kerangka tersebut menjadi cerita pendek yang utuh sesuai dengan struktur cerpen. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pengumpulan hasil cerpen serta refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen 2 juga menunjukkan respons yang baik dari murid pada berbagai aspek. Murid tampak antusias mengikuti kegiatan belajar, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi, serta mampu memperhatikan penjelasan pendidik dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Murid menjalankan instruksi secara tertib, mematuhi aturan kelas, tidak mengganggu teman, dan menggunakan waktu belajar secara efektif. Keaktifan murid terlihat dari keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, keberanian mengemukakan pendapat atau bertanya, serta kesediaan menjawab pertanyaan yang diajukan. Selain itu, murid menunjukkan sikap tanggung jawab yang baik dengan mengerjakan tugas sesuai instruksi, menyelesaikan tugas secara mandiri, dan mengumpulkan hasil pekerjaan tepat waktu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen 2, diperoleh data hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Canva Storyboard*. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif terlebih dahulu untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar murid, sehingga diperoleh tabel hasil statistik deskriptif sebagai berikut.

Tabel 7. Data Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen 1

Descriptive Statistics		N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen 2		30	52	76	1900	63,33	5,857
Posttest Kelas Eksperimen 2		30	76	96	2600	86,67	5,492

Berdasarkan Tabel 7, dapat diketahui bahwa hasil belajar murid pada kelas eksperimen 2 mengalami perubahan setelah penerapan media pembelajaran *Canva Storyboard*. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 2 sebesar 63,33 dan meningkat menjadi 86,67 pada *posttest*. Selain itu, nilai minimum mengalami perubahan dari 52 menjadi 76, sedangkan nilai maksimum berubah dari 72 menjadi 96. Data tersebut menunjukkan adanya perubahan capaian hasil belajar murid pada kelas eksperimen 2 setelah diterapkannya media pembelajaran *Canva Story Mapping*.

Perubahan hasil belajar pada kelas eksperimen 2 mengindikasikan adanya keefektifan media pembelajaran yang diterapkan. Untuk memastikan tingkat keefektifan tersebut, perlu dilakukan uji statistik parametrik. Pengujian tersebut dilakukan melalui bantuan program IBM

SPSS versi 25 terhadap data *pretest* dan *posttest*. Sebelum dilakukan uji statistik parametrik, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas data pada kelas eksperimen 2 dilakukan menggunakan teknik Shapiro-Wilk. Teknik Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah sampel pada kelas eksperimen 2 kurang dari 50 responden, sehingga uji tersebut lebih sesuai untuk menguji normalitas data pada sampel berukuran kecil. Kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas ini adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data kelas eksperimen 2 selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen 2	,958	30	,272
Posttest Kelas Eksperimen 2	,943	30	,113

Berdasarkan Tabel 8, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro-Wilk untuk data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 2 menunjukkan nilai > 0,05. Nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen 2 sebesar 0,272, sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen 2 sebesar 0,113. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen 2 dinyatakan berdistribusi normal dan telah memenuhi uji prasyarat analisis sebelum dilakukannya uji statistik parametrik.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dilakukan uji prasyarat analisis yang kedua, yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas terhadap data kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dilakukan menggunakan uji Levene. Kriteria pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen 1 dan 2	Based on Mean	,170	1	57	,682
	Based on Median	,180	1	57	,673
	Based on Median and with adjusted df	,180	1	56,980	,673
	Based on trimmed mean	,170	1	57	,682
Posttest Kelas Eksperimen 1 dan 2	Based on Mean	,465	1	57	,498
	Based on Median	,482	1	57	,490
	Based on Median and with adjusted df	,482	1	56,192	,490
	Based on trimmed mean	,488	1	57	,488

Berdasarkan Tabel 9, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan *mean* pada data *pretest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sebesar 0,682, sedangkan pada data *posttest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sebesar 0,498. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* maupun *posttest* bersifat homogen. Dengan demikian, data hasil belajar pada kelas eksperimen 2 telah memenuhi uji prasyarat analisis statistik parametrik.

Tabel 10. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test								
Paired Differences							Sig. (2-tailed)	
95% Confidence Interval of the Difference								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	
Kelas Eksperimen 2	-23,333	4,213	,769	-24,906	-21,760	-30,337	29	,000

Setelah memenuhi uji prasyarat, analisis selanjutnya pada kelas eksperimen 2 dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan sama, yaitu apabila nilai t hitung $> t$ tabel atau signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sedangkan apabila nilai t hitung $< t$ tabel atau signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen 2 selanjutnya disajikan pada tabel 10.

Berdasarkan Tabel 10, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan media Canva *Storyboard* diperoleh nilai t hitung sebesar 30,337 lebih besar dari nilai t tabel 2,045. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media Canva *Storyboard* dalam pembelajaran menulis cerpen.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media Canva *Storyboard*, dilakukan analisis menggunakan N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan ke dalam tingkat efektivitas tertentu sehingga dapat diketahui tingkat keefektifan media Canva *Storyboard* berdasarkan kategori nilai N-Gain yang diperoleh. Hasil uji N-Gain kelas eksperimen 2 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain

		Descriptive Statistics				
		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen 2	NGain_Skor	30	,40	,88	,6458	,11838
	Ngain_Persen	30	40,00	87,50	64,5803	11,83837
	Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan Tabel 11, diperoleh rata-rata N-Gain skor sebesar 0,6458 dengan nilai minimum 0,40 dan maksimum 0,88. Nilai rata-rata tersebut juga berada pada rentang $0,3 \leq \text{skor N-Gain} < 0,7$, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya, berdasarkan N-Gain persen, kelas eksperimen 2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,5803%. Nilai tersebut berada pada rentang 56%–75%, sehingga penggunaan media Canva *Storyboard* termasuk dalam kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media AI *Story Mapping* dan Media Canva *Storyboard*

Untuk melihat perbedaan antara penggunaan media AI *Story Mapping* dan media Canva *Storyboard* dilakukan uji *independent sample t-test*, dengan membandingkan nilai *posttest* antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah apabila nilai t hitung t tabel atau signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan rata-rata hasil *posttest* yang signifikan antara kedua kelas, sedangkan apabila nilai t hitung $< t$ tabel atau signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil *posttest* yang signifikan antara kedua kelas. Hasil analisis uji *independent sample t-test* disajikan dalam tabel 12.

Tabel 12 Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest Kelas Eksperimen 1 dan 2	Equal variances assumed	,465	,498	-,483	57	,631	-,736	1,523	-3,786	2,315
	Equal variances not assumed			-,482	55,668	,632	-,736	1,527	-3,794	2,323

Berdasarkan Tabel 12, dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 0,483 lebih kecil dari nilai t tabel 2,002. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,631 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *AI Story Mapping* dan media *Canva Storyboard* memberikan hasil yang relatif setara dalam pembelajaran menulis. Akan tetapi, jika dilihat dari hasil uji N-Gain pada masing-masing kelas, N-Gain persen pada kelas eksperimen 2 sebesar 64,5803% lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1 sebesar 63,2363%, dengan selisih sekitar 1,34%, sehingga penggunaan media *Canva Storyboard* lebih efektif dibandingkan penggunaan media *AI Story Mapping*, meskipun perbedaannya relatif kecil.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini menjelaskan dan menguraikan hasil penelitian yang telah diperoleh. Pembahasan berfokus pada keefektifan pembelajaran menulis cerpen yang berbantuan media *AI Story Mapping*, keefektifan pembelajaran menulis cerpen yang berbantuan media *Canva Storyboard*, serta perbandingan keefektifan pembelajaran menulis cerpen yang berbantuan media *AI Story Mapping* dan media *Canva Storyboard*. Berikut ini adalah pembahasan penelitian berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh.

Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media *AI Story Mapping*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen 1 tergolong cukup efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen murid. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*, serta perolehan nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang. Media pembelajaran *AI Story Mapping* membantu murid dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur, serta menentukan tokoh dan latar secara lebih terstruktur. Selain itu, penerapan model *Project Based Learning* melalui pendekatan *Deep Learning* juga mendorong murid untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan menulis cerpen murid mengalami peningkatan meskipun belum mencapai kategori efektivitas tinggi. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Piani dkk. (2022), yang menyebutkan bahwa media *story mapping* dapat membantu murid dalam mengembangkan gagasan cerita, menyusun alur, serta menentukan tokoh dan latar secara lebih sistematis dan terstruktur. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2025) juga menyebutkan bahwa penggunaan model *Project based learning* terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis murid. Model pembelajaran ini mendorong keterlibatan aktif murid sekaligus mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Pada hasil belajar *pretest*, sebagian besar murid masih menyajikan alur yang kurang runtut dan cenderung kurang memiliki konflik cerita yang jelas. Namun, setelah menggunakan media *AI Story Mapping*, murid mampu menyusun alur cerpen secara lebih terstruktur dan logis. Media ini membantu murid memahami tahapan alur cerita melalui pemetaan peristiwa dari awal hingga akhir, sehingga memberikan gambaran alur dan konflik yang jelas dalam cerita. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian oleh (Sugandi dkk., 2022) yang menyatakan bahwa *story mapping* dapat membantu murid dalam memvisualisasikan unsur cerita seperti alur, tokoh, konflik, dan resolusi. Hal tersebut terbukti dari hasil *posttest* murid yang telah mampu mengembangkan orientasi, komplikasi, dan resolusi secara berurutan serta saling berkaitan. Selain itu, tema inklusi sosial yang diangkat juga tampak lebih tergambar dalam konflik dan penyelesaian cerita, menunjukkan bahwa murid tidak hanya memahami struktur alur, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai sosial dalam cerpen yang ditulis.

Meskipun dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nuraini dkk. (2022) serta Özkara dkk. (2025) telah menunjukkan bahwa penggunaan media *story mapping* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen, pada penelitian ini tingkat keefektifan media berada pada kategori cukup efektif. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya berkaitan dengan konsep *story mapping* yang diterapkan. Dalam penelitian ini, media *AI Story Mapping* digunakan dengan bantuan *website My.Map.AI* sehingga pemanfaatannya sangat bergantung pada kemampuan murid dalam memahami instruksi serta mengoperasikan fitur yang tersedia. Faktor lain yang turut memengaruhi hasil penelitian adalah ketersediaan

sarana serta prasarana pendukung pembelajaran. Mengingat media pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi, keterbatasan perangkat juga dapat memengaruhi optimalisasi penggunaan media.

Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media Canva Storyboard

Pada kelas eksperimen 2, penggunaan media pembelajaran juga menunjukkan hasil yang cukup efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen murid. Peningkatan nilai *posttest* dibandingkan nilai *pretest* serta hasil perhitungan N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media Canva Storyboard mampu membantu murid dalam menyusun kerangka cerita dan mengembangkan cerpen secara sistematis. Dukungan visual berupa template dan gambar mempermudah murid dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, penerapan model *Project Based Learning* melalui pendekatan *Deep Learning* juga mendorong murid untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan menulis cerpen murid mengalami peningkatan meskipun belum mencapai kategori efektivitas tinggi. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan media storyboard dapat membantu murid untuk menyusun kerangka cerita serta mengembangkan cerita pendek. Ilustrasi gambar yang digunakan dalam media ini juga memudahkan murid menuangkan ide menjadi paragraf yang runtut sehingga menghasilkan cerita pendek yang utuh. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fadhila dan Rakhmawati (2024) juga menyebutkan bahwa penggunaan model *Project based learning* dapat mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar serta membantu guru untuk mengembangkan kemampuan menulis murid melalui kegiatan diskusi terhadap teks yang relevan serta penerapannya dalam praktik penulisan.

Pada hasil *pretest* murid, alur cerpen yang ditulis juga masih kurang runtut dan belum memiliki konflik yang jelas. Akan tetapi, melalui penggunaan media Canva Storyboard, murid menjadi lebih mudah menyusun alur cerita secara kronologis. Media ini memberikan visualisasi setiap bagian cerita dalam bentuk panel storyboard, sehingga membantu murid membayangkan urutan peristiwa sebelum dituangkan ke dalam teks. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian oleh Nabilah dkk. (2025) yang menyebutkan bahwa storyboard membantu murid memvisualisasikan serta mengorganisasi gagasan melalui panel-panel cerita, sehingga mereka lebih mudah membayangkan urutan kejadian yang akan dituliskan. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* murid yang telah mampu menyusun alur cerita secara sistematis, mulai dari pengenalan tokoh hingga penyelesaian konflik. Selain itu, tema inklusi sosial yang diangkat juga lebih jelas tercermin melalui penggambaran tokoh dan peristiwa yang ditampilkan, sehingga cerpen yang dihasilkan memiliki pesan sosial yang mudah dipahami.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dewi (2025) serta Hasibuan dkk. (2025) dengan menggunakan media storyboard juga telah menunjukkan hasil yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Namun, pada penelitian ini keefektifan penggunaan media Canva Storyboard berada pada kategori cukup efektif. Kondisi tersebut, serupa dengan penggunaan media *AI Story Mapping*, yang dapat disebabkan oleh perbedaan konsep storyboard yang diterapkan. Dalam penelitian ini, media Canva Storyboard digunakan melalui pemanfaatan template storyboard bergambar yang telah tersedia pada aplikasi Canva dan kemudian disesuaikan kembali dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, faktor sarana dan prasarana pembelajaran turut memengaruhi hasil penelitian. Keterbatasan perangkat juga dapat menghambat optimalisasi penggunaan media storyboard.

Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen yang Berbantuan Media AI Story Mapping dan Media Canva Storyboard

Berdasarkan hasil uji perbandingan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara penggunaan media *AI Story Mapping* dan Media Canva Storyboard terhadap hasil belajar menulis cerpen. Hal ini menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran sama-sama memberikan kontribusi yang relatif sama dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen. Kesamaan tingkat keefektifan ini dapat dipengaruhi oleh penerapan media yang sejenis dan setara, yaitu media pembelajaran berbasis teknologi yang sama-sama memberikan visualisasi kepada murid dalam menyusun alur cerita. Visualisasi tersebut membantu murid memahami urutan peristiwa, keterkaitan antarbagian cerita, serta pengembangan konflik secara lebih terarah, sehingga hasil belajar yang diperoleh melalui kedua

media menunjukkan tingkat keefektifan yang relatif sama. Selain itu penggunaan model pembelajaran juga dapat menjadi faktor penyebab tidak adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas, yaitu penggunaan model *Project Based Learning*, sehingga proses pembelajaran dan keterlibatan murid berlangsung secara serupa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik yang berbantuan media *AI Story Mapping* maupun media *Canva Storyboard* sama-sama cukup efektif dan tidak menunjukkan perbedaan yang berarti dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen murid.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil *Paired Sample t-test*, pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media *AI Story Mapping* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t hitung $20,734 > t$ tabel $2,048$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media tersebut memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen murid. Hasil yang serupa juga ditemukan pada penggunaan media *Canva Storyboard*, yang berdasarkan *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai t hitung $30,337 > t$ tabel $2,045$ signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua media secara statistik menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil belajar murid setelah perlakuan diberikan.

Selanjutnya, berdasarkan perhitungan *N-Gain* persen, media *AI Story Mapping* memperoleh nilai rata-rata sebesar $63,2363\%$, sedangkan media *Canva Storyboard* memperoleh nilai rata-rata sebesar $64,5803\%$. Kedua nilai tersebut berada pada kategori sedang dan menunjukkan bahwa masing-masing media tergolong cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita pendek. Perolehan nilai *N-Gain* yang relatif berdekatan menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar pada kedua kelas memiliki perbandingan yang hampir sama.

Berdasarkan hasil *Independent Sample t-test*, perbandingan keefektifan antara penggunaan media *AI Story Mapping* dan *Canva Storyboard* menunjukkan bahwa nilai t hitung $0,483 < t$ tabel $2,002$ dan nilai signifikansi $0,631 > 0,05$, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan kedua media tersebut. Akan tetapi, dilihat dari perbedaan *N-Gain* persen sekitar $1,34\%$, penggunaan media *Canva Storyboard* sedikit lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *AI Story Mapping*. Penelitian ini menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran memiliki tingkat keefektifan yang setara dan sama-sama berada pada kategori cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen.

Selain itu, pelaksanaan penelitian ini masih menghadapi beberapa keterbatasan, terutama terkait keterbatasan perangkat serta kualitas koneksi internet yang dimiliki oleh murid. Keterbatasan penelitian juga turut dipengaruhi oleh kemampuan murid untuk memahami instruksi yang diberikan selama proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran menulis cerpen dengan media berbasis teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai serta kemampuan masing-masing murid.

Meskipun tingkat keefektifan kedua media berada pada kategori cukup efektif, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada kemampuan menulis cerpen murid sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, media *AI Story Mapping* membantu murid menyusun ide dan alur cerita secara terstruktur, sedangkan *Canva Storyboard* memudahkan visualisasi alur melalui gambar. Dengan demikian, kedua media berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas cerpen, baik dari segi struktur maupun pengintegrasian tema inklusi sosial.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media *AI Story Mapping* dan *Canva Storyboard* sama-sama berada pada kategori cukup efektif, disarankan agar guru dapat memanfaatkan kedua media tersebut sebagai alternatif pembelajaran menulis cerpen, dengan menyesuaikan kebutuhan, karakteristik, dan tingkat kemampuan murid, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menguji penggunaan kedua media tersebut dengan menerapkannya menggunakan model pembelajaran yang berbeda atau pada pembelajaran lainnya guna

memperoleh temuan yang lebih beragam dan memperkaya kajian media pembelajaran berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 2 Rakit dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia atas kesempatan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik, serta seluruh murid kelas VIII F dan VIII G yang telah berpartisipasi aktif selama berlangsungnya proses penelitian. Ucapan terima kasih tak lupa disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan dan penyelesaian penelitian ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, serta Rektor Universitas Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Retorika*, 5(1). <https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v5i2.5304>
- Amaliya, N. D., & Anas, N. (2024). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Usia Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2 Mei), 2037–2048. <https://doi.org/10.58230/27454312.752>
- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 185–199. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>
- Arief, T. A., & Wiratman, A. (2023). Improving Writing a Descriptive Paragraph of Elementary School Students through Picture-Based Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 284–292. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.54013>
- Arif, N. M., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zufahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 2827–8437. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v4i1.989>
- Assuah, C. K., Mantey, G. K., & Osei, L. (2022). The Effect of Think-pair-share Learning on Junior High School Students' Achievement in Algebraic Expressions: Pre-test-Post-test Non-equivalent Control Group Design. *Asian Journal of Probability and Statistics*, 46–55. <https://doi.org/10.9734/ajpas/2022/v20i2418>
- Atikah, W. N., & Sari, R. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva dan Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Darma Agung*, 32(2), 1139–1148. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v32i2.4429>
- Choirunnisa, Budiyono, H., & Kusuma, A. (2023). Penerapan Teknik Storyboard dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX SMP IT Nurul Ilmi Jambi. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(2), 639–646. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i2.7929>
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis* (1 ed.). Rajawali Pers.
- Damayanti, E., Setyawati, M., & Elyana, K. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek dengan Menerapkan Model Pembelajaran Brainwriting pada Siswa Kelas XI SMA IT Granada Samarinda. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 119–128. <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1824>
- Dewi, A. C. (2025). Pengaruh Penggunaan Storyboard sebagai Media Visual terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Pendek di SMPN 4 Pancarijang. *Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(2), 112–123. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i2.40>
- Fadhila, A., & Rakhmawati, A. (2024). Model Pembelajaran Project-Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal dalam Keterampilan Menulis Siswa SMA. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 157–164. <https://doi.org/10.29300/disastra.v6i1.3316>
- Faiqoh, E., Yuliasri, W., & Astutik, I. (2023). Teknik Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskriptif pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Glenmore. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.75>
- Fidela, W., & Fadilah, M. (2024). Literature Review: Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA.

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1498–1511. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.745>
- Hanifa, A. P., Putri, E. N., & Jacky, S. M. (2024). Kemampuan Menulis Narasi. *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 138–148. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i3.701>
- Hariyani. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog untuk Membangkitkan Motivasi Siswa Kelas IX dalam Menulis Cerpen*. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/comserva.v2i7.448>
- Harshalatha, S., & Sreenivasulu, Y. (2025). Investigating the language issues in academic writing: A study on the research scholars at VIT University-Vellore. *Multidisciplinary Science Journal*, 7(4). <https://doi.org/10.31893/multiscience.2025157>
- Hasibuan, N. H., Faridah, & Devianty, R. (2025). Pengaruh Teknik Storyboard terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Pendek Siswa SMK Tritech Informatika Medan. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 3(4), 60–71. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i4.2335>
- Hidayat, M. A., Agustin, D. T., Najla, H., Renasya, R., Diani, A. P., & Aslamiah. (2025). Keunggulan Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Pendekatan Deep Learning di SDN 1 Sungai Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 251–264. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.30525>
- Hidayatika, U., Aprilia, D., Rifa, N. N., & Fitriyah, M. (2024). Keterampilan Menulis Puisi Siswa dengan Menggunakan Media Video Kartun. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v2i1.592>
- Huda, Z. N., Nurfadillah, S., & Rachman, I. F. (2024). Pengaruh Implementasi Kedwibahasaan terhadap Kemampuan Kognitif dalam Keterampilan Menulis. *Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 160–170. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.820>
- Indah, R. T., Salman, S., & Fithri, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD IT Al Fikri Islamic Green School. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(3), 152–161. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3912>
- Lastaria, L., Arnisyah, S., & Astuti, A. D. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Rakyat pada Guru Bahasa Indonesia SMA Sekalimantan Tengah. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 123–132. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i1.971>
- Latifah, Efendi, I., & hasanudin, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Example Non-Example untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP NU Kaplongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 256–267. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.34232>
- Muhdar, S., Suyasa, I. M., Mandala, H., & Mus, A. H. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Menggunakan Media Kartu Karakter (Kater). *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 145–149. <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i1.7539>
- Mulyanto, A., Supriatna, N., Erawati, E. R., Heryati, T., & Mulyanah, U. (2025). Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Kepemimpinan Pembelajaran Berbasis Deep Learning di SMPN 3 Margahayu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(3). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i3.1653>
- Nabilah, K. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 6(1), 49–55. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i1.139>
- Nabilah, P., Manurung, K., Patmasari, A., & Budi, B. (2025). The Implementation of Storyboarding Technique to Improve Writing Skill of the Ninth Grade Students of SMP Negeri 5 Sigi. *Journal of General Education and Humanities*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i1.345>
- Nafasya, R. R., Jamilah, F., & Wahyuni, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Storyboard untuk Menulis Cerpen pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 141–152. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1734>

- Najamuddin, Kamaruddin, S. A., Ahmadin, Tamrin, S., & Amandaria, R. (2024). Strengthening and Implementation Plan for Social Inclusion at SMA Negeri 1 Majene. *Indonesian Journal of Community Services*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.47540/ijcs.v3i2.1648>
- Nazidah, F. (2023). Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis cerpen Siswa Kelas IX SMP YPM 3 Taman Sidoarjo. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(2), 485. <https://doi.org/10.36277/basataka.v6i2.326>
- Nisa, E. K., Sari, F. K., & Listyanto, M. E. D. (2023a). Alternatif Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Media Storyboard. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 316–324. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3605>
- Nisa, E. K., Sari, F. K., & Listyanto, M. E. D. (2023b). Alternatif Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Media Storyboard. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 316–324. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3605>
- Nuraini, H., Subari, I., & Wahyuningsih, S. (2022). Story Mapping: An Effective Technique for Improving Students' Writing Ability at Middle School Students. *International Journal of Language, Humanities, and Education*, 5(1), 38–44. <https://doi.org/10.52217/ijlhe.v5i1.874>
- Nuryatin, A., & Irawati, R. P. (2016). *Pembelajaran Menulis Cerpen*. Cipta Prima Nusantara.
- Özkara, Y., Altıntaş, T., & Bilişli, Y. (2025). The Role of Story Maps in Improving Primary School Students' Skills in Determining the Main Idea in Narrative Texts. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 17(4), 579–591. <https://doi.org/10.26822/iejee.2025.401>
- Pertiwi, B. H., & Zuliyanti, Z. (2024). Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Puisi dengan Media Footage dan Media Lirik Lagu dalam Youtube dengan Model Pancingan Kata Kunci pada Peserta Didik Kelas VIII. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 357–370. <https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.664>
- Piani, S., Puspita, Y., & Hetilaniar, H. (2022). Pengaruh Strategi Story Maps Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Yayasan Harapan Ibu. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 11(2), 80–88. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v11i2.6201>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, Muh. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 05(03). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Sabila, I. H., & Rambe, R. N. (2025). Development of Mind Mapping Media to Improve Short Story Writing Skills in Elementary Students. *Journal of Social Work and Science Education*, 6(3), 1455–1470. <https://doi.org/10.52690/jswse.v6i3.1281>
- Satriadin, S., Saputra, E. E., & Ahmad, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kendari. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(6), 14–24. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.279>
- Septiandari, D., & Zaitun, Z. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pjbl (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel Kelas VII SMP Labschool FIP UMJ. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23769>
- Setiowati, I. & Hartono. (2022). The Effectiveness of Sratra Strategy in Learning to Write Short Stories. *International Journal of Research and Review*, 9(12), 198–204. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20221222>
- Sugandi, R. N., Juniardi, Y., & Rahmawati, E. (2022). THE EFFECTIVENESS OF USING STORY MAP TECHNIQUE TOWARDS STUDENTS READING COMPREHENSION ON NARRATIVE TEXT (A QUASI EXPERIMENTAL STUDY). *Lingua Scientia*, 29(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/ls.v29i1.33901>
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susiawati, M. S., & Yanto, E. S. (2022). Implementing Story Mapping in Facilitating Secondary School Students in Reading Narrative Text: An Action Research. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 577–589. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7212785>
- Syafi'i, A. & Darnaningsih. (2025). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Deep Learning: Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning. *Al-Mumtaz: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 4557. <https://doi.org/10.47945/al-mumtaz.v2i1.1991>

- Wijayanti, R. (2025). *Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia* / *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1443>
- Yuliana, M., Ahmad, J., Hidayati, Y. M., Kunci, K., & Belajar, M. (2022). Peningkatan Minat Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(3), 154–160.
<https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.216>