



***“ADVENTURE QUEST OF THE UGLY DUCKLING:
TRANSFORMASI PEMBELAJARAN NARRATIVE TEXT
MELALUI CANVA WEB”***



Disusun oleh:

REZA AINUR RAHMA, S.Pd

PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMP NEGERI 9 GRESIK
JL. RAYA BALONGPANGGANG NO. 349
KECAMATAN BALONGPANGGANG
KABUPATEN GRESIK

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Ainur Rahma, S.Pd
NPA : 35250221254
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Asal cabang : Balongpanggang
Unit kerja : UPT SMP Negeri 9 Gresik
Alamat unit kerja : Jalan Raya Balongpanggang No. 349, Kecamatan Balongpanggang
No. HP : 082234559862

Dengan ini menyatakan bahwa naskah yang berjudul “ADVENTURE QUEST OF THE UGLY DUCKLING: TRANSFORMASI PEMBELAJARAN NARRATIVE TEXT MELALUI CANVA WEB” adalah karya asli yang saya buat sendiri.

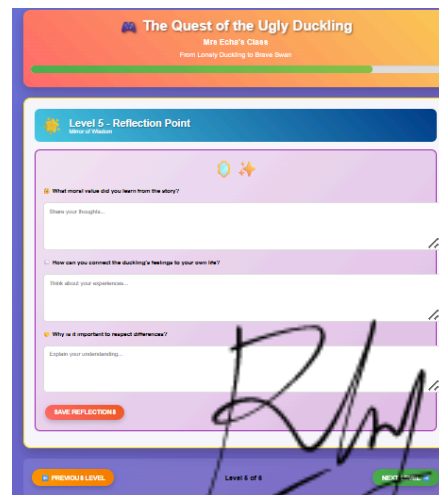
Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya sehingga dapat dipertanggungjawabkan pada saat ini dan masa yang akan datang.

Mengetahui

Kepala Sekolah,



ANAM WIDODO, S. Pd., M. Pd.
NPA: 13231300003



REZA AINUR RAHMA, S.Pd
NPA: 35250221254



PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMP NEGERI 9 GRESIK

Jl. Raya Balongpanggang No. 349 Gresik Telp./Fax 031-7921036
Email : uptsmpn9gresik@gmail.com Website : uptsmpn9gresik@sch.id
NPSN : 20500499 NSS : 201050101097



SURAT KETERANGAN
NO : 800/479/437.53.7.1/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anam Widodo, S.Pd, M.Pd
NIP/NPA : 19710101 199512 1 005 / 13231300003
Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda/IVc
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : UPT SMP Negeri 9 Gresik

Menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa guru :

Nama : Reza Ainur Rahma, S.Pd
NIP/NPA : - / 35250221254
Pangkat/Gol : -
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Unit kerja : UPT SMP Negeri 9 Gresik

Masih aktif dalam kegiatan belajar mengajar di UPT SMPN 9 Gresik sebagai guru Bahasa Inggris.



ANAM WIDODO, S. Pd., M. Pd.

NPA: 13231300003

1. Judul

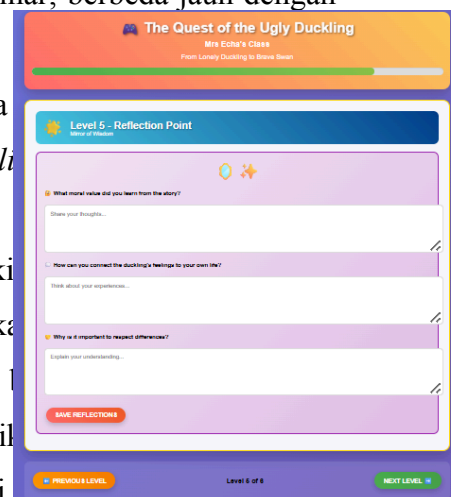
“ADVENTURE QUEST OF THE UGLY DUCKLING: TRANSFORMASI PEMBELAJARAN NARRATIVE TEXT MELALUI CANVA WEB”

2. Situasi

Sebagai guru Bahasa Inggris di UPT SMP Negeri 9 Gresik, saya berhadapan dengan realita pembelajaran narrative text yang kerap dianggap membosankan oleh murid kelas VIII khususnya VIII B. Ketika teks panjang dibacakan, sebagian besar murid hanya menyalin jawaban tanpa benar-benar memahami makna cerita. Kegiatan membaca yang seharusnya membuka imajinasi berubah menjadi rutinitas mekanis. Mereka pasif, sulit diajak menulis, bahkan ada yang enggan mengangkat tangan karena takut salah. Kondisi ini membuat hasil belajar jauh dari harapan: murid kurang memahami struktur teks, grammar masih lemah, dan kreativitas menulis nyaris tidak berkembang.

Namun, saya mengenal murid saya. Mereka adalah generasi digital yang tumbuh dengan dunia visual dan permainan daring. Ketika mereka membicarakan game, mata mereka berbinar; berbeda jauh dengan saat diminta membaca cerita di buku. Dari bagaimana jika saya menghubungkan dunia pembelajaran? Bagaimana jika *The Ugly Duckling* tetapi dijelajahi sebagai sebuah petualangan?

Sebagai guru, saya merasa memiliki menjembatani kesenjangan ini. Peran saya bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman yang menyenangkan, sekaligus bermakna. Inilah titik awal transformasi pembelajaran narrative text menjadi *Learning* melalui Canva web.



3. Tantangan

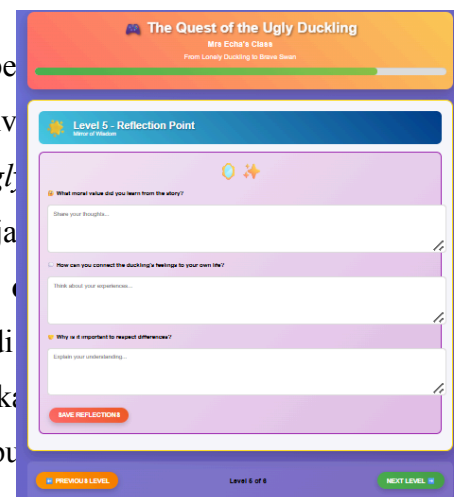
Membawa ide ke dalam praktik tentu tidak sederhana. Tantangan pertama adalah **minat baca yang rendah**. Murid lebih cepat terhubung dengan visual dan game daripada paragraf panjang. Jika saya tetap memaksa dengan cara lama, hasilnya bisa ditebak: kebosanan dan pasif. Tantangan kedua adalah **grammar**, khususnya simple past tense. Banyak murid kesulitan membedakan bentuk verb 2. Ketika menulis, mereka sering mencampur bentuk kata kerja, membuat kalimat kurang tepat. Tantangan ketiga adalah **rasa minder**. Beberapa murid mengaku takut jika tulisannya ditertawakan. Akibatnya, mereka memilih diam atau sekadar menyalin jawaban teman. Padahal, keberanian menulis adalah kunci agar pembelajaran narrative text bermakna. Namun, saya melihat peluang besar. Dunia murid adalah dunia digital, dan rasa ingin tahu mereka tinggi. Jika pembelajaran dikemas seperti permainan, mereka akan lebih termotivasi. Dukungan sekolah berupa fasilitas internet dan semangat murid mencoba hal baru menjadi modal berharga untuk menaklukkan tantangan ini.

4. Aksi

Saya merancang pembelajaran seperti petualangan dengan level dan quest. Di Canva, saya membuat *Adventure Game Learning: The Quest of The Ugly Duckling* untuk ke kelas seperti pemain game yang siap menjelajah.

Pembelajaran dimulai dengan **mindful**. Murid menulis perasaan mereka hari itu di kartu. Ada yang menulis “happy”, ada yang menulis “tired”, bahkan ada yang menulis wajah tersenyum. Aktivitas sederhana ini membuat murid merasa diperhatikan.

Kemudian, perjalanan dimulai. **Level 1 – Reading Quest**. Murid membaca teks *The Ugly Duckling* dan mengidentifikasi orientation, complication, dan resolution. Alih-alih sekadar membaca, mereka mencari petunjuk, seolah detektif yang harus menemukan potongan cerita.



Level 2 – Grammar Quest. Murid berlatih simple past tense dengan format fill in the blanks dan pilihan kata kerja. Setiap jawaban benar memberi poin. Murid merasa seperti sedang “menang level”, bukan sedang diuji grammar.

Level 3 – Creative Quest. Murid diminta menulis ending alternatif. Pertanyaan pemantik saya: “*What if the duckling never became a swan?*” Dari sini, mereka bebas berimajinasi, menulis versi mereka sendiri.

Level 4 – Reflection Quest. Saya memandu mereka menuliskan moral value dari cerita. Murid mulai menyadari bahwa kisah ini bukan sekadar tentang itik buruk rupa, tetapi tentang percaya diri, menerima perbedaan, dan ketekunan.

Level 5 – Boss Challenge. Murid mempresentasikan hasil ending alternatif di depan teman-teman. Di sinilah keberanian mereka diuji, dan saya melihat wajah-wajah bangga ketika karya mereka diapresiasi.

Selama proses, saya mendampingi murid yang kesulitan teknis dan memberi semangat bagi yang minder. Saya berperan sebagai “game master” yang memastikan semua pemain bisa menyelesaikan quest dengan rasa percaya diri.

5. Hasil

Dampaknya sungguh terasa. Suasana kelas berubah menjadi riuh dengan tawa, diskusi, dan tarian. Murid yang biasanya duduk diam kini angkat tangan, bahkan menantang teman lain untuk menyelesaikan quest.

Data dari angket reflektif memperkuat apa yang **murid** menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan dibanding konvensional. **81,2% murid** merasa lebih paham struktur narrative text, meskipun sebagian kecil masih bingung membedakan complication dan resolution. **75% murid** mengaku lebih percaya diri menulis, meski grammar mereka belum sempurna. Kreativitas meningkat: ending

The Quest of the Ugly Duckling
Mrs Echo's Class
Poin: 1000 (Duckling to Swan)

Level 5 - Reflection Point
Time: 10:00

What moral value did you learn from the story?
Share your thoughts...

How can you connect the duckling's feelings to your own life?
Think about your experiences...

Why is it important to respect differences?
Explain your understanding...

SAVE REFLECTIONS

PREVIOUS LEVEL | LEVEL 5 OF 5 | NEXT LEVEL

alternatif yang mereka buat ada yang kocak, ada yang penuh drama, dan ada pula yang penuh makna.

Yang paling menggembirakan, **90,6% murid** mengatakan mereka belajar nilai moral dari kisah ini. Ada yang berkata, “Saya jadi tahu kalau berbeda itu bukan berarti jelek.” Ada pula yang menulis, “Saya harus percaya diri meskipun belum sempurna.” Nilai moral yang mereka temukan menjadi bukti bahwa pembelajaran benar-benar menyentuh hati, bukan hanya otak.

Memang, hasil grammar belum optimal. Hanya **68,7% murid** yang merasa lebih paham simple past tense. Namun, bagi saya ini bukan kegagalan, melainkan sinyal bahwa aspek grammar perlu strategi tambahan.

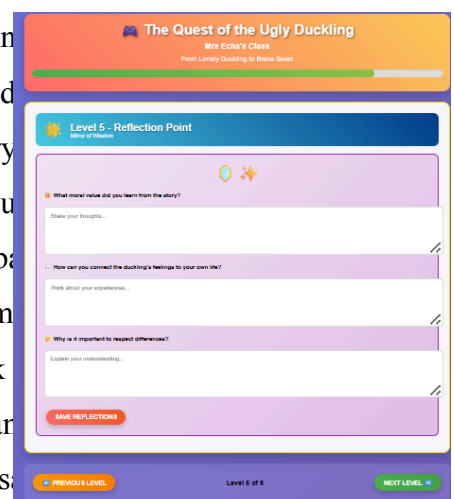
6. Refleksi

Pengalaman ini memberi saya pelajaran berharga: pembelajaran mendalam tidak lahir dari ceramah panjang, melainkan dari keberanian guru untuk masuk ke dunia murid. Canva web hanyalah media, tetapi ketika dipadukan dengan kreativitas, ia bisa mengubah kelas menjadi arena petualangan yang menantang sekaligus menyenangkan.

Saya melihat sendiri bagaimana murid menulis, kini tersenyum bangga saat karya mereka menyaksikan bagaimana rasa percaya diri tumbuh menyelesaikan quest. Dan saya merasakan perubahan: dari pasif menjadi aktif, dari monoton menjadi

Refleksi terbesar saya adalah: guru tidak hanya sebagai pemberi tugas, tetapi juga bertransformasi menjadi fasilitator yang mendukung pengalaman belajar. Dari *The Ugly Duckling*, saya melihat murid bisa berubah menjadi “angsa” yang percaya diri, asalkan diberi ruang, tantangan, dan penghargaan.

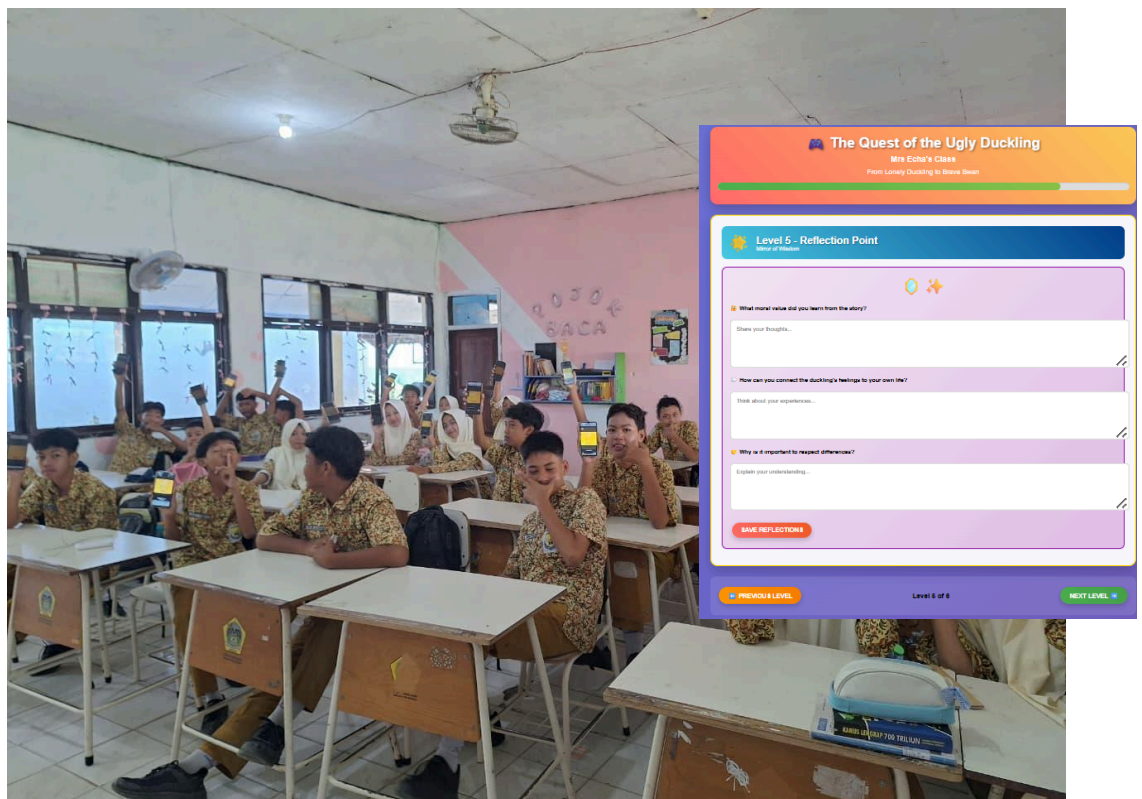
Tindak lanjut saya adalah menambahkan mini games grammar agar murid lebih mahir dalam aspek bahasa, serta membagikan praktik ini kepada guru lain agar semakin banyak kelas yang bisa merasakan



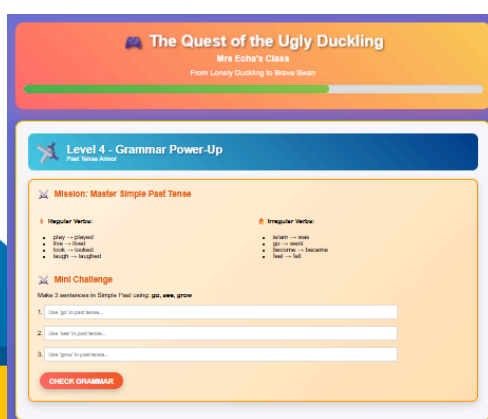
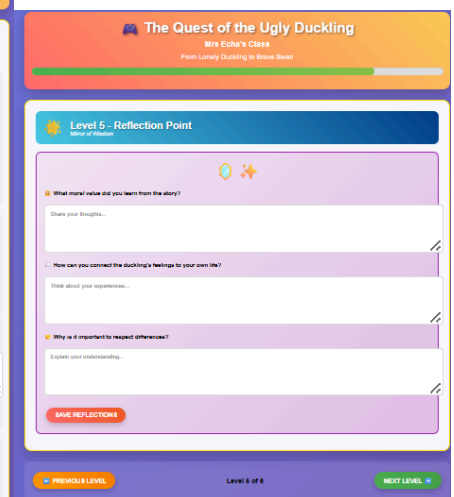
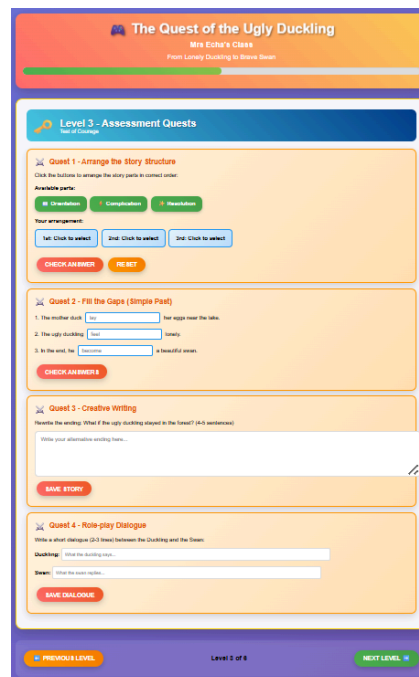
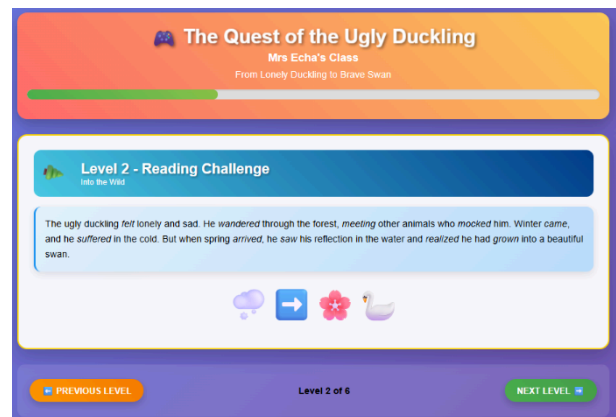
pembelajaran seperti ini. Bagi saya, inilah wujud nyata transformasi pendidikan: menghadirkan pembelajaran yang mindful, meaningful, joyful, dan reflective di era kecerdasan artifisial.

LAMPIRAN

1. Link Inovasi dari Web Canva “Adventure Quest Of The Ugly Duckling”:
[Interactive RPG Lesson: The Ugly Duckling for Grade 8](https://www.canva.com/interactive-rpg-lesson/the-ugly-duckling-for-grade-8/)
2. Dokumentasi Video Kegiatan menggunakan Web Canva “Adventure Quest Of The Ugly Duckling”:
https://drive.google.com/file/d/1zkfHNFtNEmxYsqDJL4xH55N9D8dRsdQN/view?usp=drive_link
3. Dokumentasi Foto Kegiatan Web Canva “Adventure Quest Of The Ugly Duckling”:



4. Tampilan Aplikasi Web Canva “Adventure Quest Of The Ugly Duckling”:



5. Angket Hasil Pembelajaran Adventure Game Canva

Kelas: VIII B

Jumlah Responden: 32 siswa

Skala Penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)

Pernyataan Angket

1. Saya merasa pembelajaran kali ini lebih menarik daripada biasanya.
2. Saya merasa lebih memahami struktur *narrative text* dengan model *quest*.
3. Saya bisa lebih paham menggunakan *simple past tense* mengerjakan *grammar quest*.
4. Saya belajar nilai moral dari cerita *The Ugly Duckling*.
5. Saya merasa lebih percaya diri untuk menulis teks.

The screenshot shows a digital quest interface titled "The Quest of the Ugly Duckling" by Mrs. Echa's Class. It features a progress bar and a "Level 5 - Reflection Point" section. The reflection section contains three prompts: "What moral value did you learn from the story?", "How can you connect the duckling's feelings to your own life?", and "Why is it important to respect differences?". Each prompt has a text input area and a "SAVE REFLECTIONS" button at the bottom. Navigation buttons for "PREVIOUS LEVEL" and "NEXT LEVEL" are also visible.

Hasil Angket Per Siswa

No	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5
1	Akbar Yusuf Firdaus	4	4	3	4	3
2	Andromeda Alamsyah	4	3	3	4	3
3	Ayu Fitriah	3	4	2	4	3
4	Azzifah Billah Angellia S.	4	4	3	4	4
5	Bima Tri Cahyono	3	3	3	3	3
6	Cinta Sugi Anindya	4	3	2	4	3
7	David Dwi Alfianindra	4	3	3	4	3
8	Dewi Citra Wijayana	4	4	3	4	4
9	Edi Bambang Satriyanto	3	3	3	3	3
10	Eka Amelia Ramadhani	4	4	3	4	4
11	Elika Indi Lestari	4	4	3	4	3
12	Fadhil Al-Baihaqi	3	3	2	3	3
13	Faisal Alfarizqi	4	3	3	4	3
14	Fathir Candra Laksono	4	3	3	4	3
15	Gevi Al Diva Mariyanti	3	3	3	4	3
16	Hany Ayudia Mayangsari	4	4	4	4	4
17	Kanayya Salsabilla R.	3	3			
18	Kayla Safitri	4	4			
19	Marcio Frendy Annanda	3	3			
20	Maulana Istbad Ramadhan	4	4			
21	Mohammad Akmal Priyadi	4	3			
22	Mohammad Fabian A. R.	3	3			
23	Mohammad Khafidh Al K.	4	3			
24	Muhammad Ardhani W.	4	3			
25	Nadira Zivara Dwi Letisya	4	4			
26	Rachmad Novendra Muji D.	3	3			
27	Rafa Zilfano Aljibar	3	3			
28	Syakirah Maulida Jihan S.	4	4			
29	Valentina Agustin P.	4	4			
30	Vicky Febrian	3	3	3	3	3
31	Vicky Ramadhani Arifah	4	4	3	4	4
32	Vito Dwi Alviansyah	4	3	3	4	3

The Quest of the Ugly Duckling

Mrs. Echa's Class

Print Quest of the Ugly Duckling to Be a Duck

Level 5 - Reflection Point

What moral value did you learn from the story?

Share your thoughts...

How can you connect the Duckling's feelings to your own life?

Think about your experiences...

Why is it important to respect differences?

Explain your understanding...

SAVE REFLECTIONS

PREVIOUS LEVEL

Level 6 of 6

NEXT LEVEL

Rekapitulasi Hasil Angket

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	Total (%) S dan SS
1	Pembelajaran lebih menarik	18	10	3	1	87,5%
2	Lebih memahami struktur <i>narrative text</i>	12	14	5	1	81,2%
3	Lebih paham <i>simple past tense</i>	9	13	8	2	68,7%
4	Belajar nilai moral dari cerita	20	9	3	0	90,6%
5	Lebih percaya diri menulis <i>narrative text</i> sendiri	13	11	6	2	75,0%

Kesimpulan

Dari hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas respons positif terhadap pembelajaran berbasis *Adventures of the Ugly Duckling*.

- **Aspek paling tinggi:** pemahaman nilai moral dari (*Ugly Duckling*) dengan 90,6% siswa setuju atau sangat setuju.
 - **Aspek terendah:** pemahaman *simple past tense* (68,7%) memerlukan pendampingan grammar lebih lanjut.
- Secara umum, pembelajaran dianggap menarik dan efektif untuk belajar *narrative text* dengan cara yang lebih menyenangkan.

The Quest of the Ugly Duckling
Mrs. Echa's Class
From Lonely Duckling to Brave Swan

Level 5 - Reflection Point
Time of Review

What moral value did you learn from the story?
Share your thoughts...

How can you connect the Duckling's feelings to your own life?
Think about your experiences...

Why is it important to respect differences?
Explain your understanding...

SAVE REFLECTIONS

PREVIOUS LEVEL | Level 5 of 6 | NEXT LEVEL