

IMPLEMENTASI CANVA PADA PEMBELAJARAN MENULIS KOMIK STRIP (TEKS ANEKDOT) KELAS X AKT 1 SMK NEGERI 1 POGALAN

Wahyu Widyatama¹, Sujinah²

^{1,2}Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

¹ wahyuwidyatama76@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of Canva as a learning medium in developing comic strip writing skills within the Indonesian language subject. Using a descriptive qualitative approach, data were collected from students of class X AKT 1 through observation techniques. Data analysis was conducted descriptively to provide a comprehensive overview of the research object. The findings indicate that 36 students in class X AKT 1 successfully utilized Canva to create comic strip projects creatively and innovatively according to their respective themes. It can be concluded that Canva is an effective medium for Indonesian language learning, particularly for anecdote text materials in comic strip format.

Keywords: Canva, Comic Strip, Implementation, Anecdote Text.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran Canva dalam keterampilan menulis komik strip pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini mengambil data dari peserta didik kelas X AKT 1 melalui teknik observasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai objek penelitian. Temuan penelitian menunjukkan bahwa 36 siswa kelas X AKT 1 berhasil memanfaatkan Canva untuk menyusun proyek komik strip secara kreatif dan inovatif sesuai dengan tema masing-masing. Dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan media yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot dalam bentuk komik strip.

Kata Kunci: Canva, Komik Strip, Implementasi, Teks Anekdota

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik yang bersifat positif maupun negatif, seperti munculnya ketergantungan pada sistem yang serba instan. Pada abad ke-21, terjadi pergeseran fundamental pada sistem-sistem dasar kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Saat ini, kegiatan belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas, telah mengintegrasikan teknologi sebagai instrumen pembelajaran utama. Guru dan siswa memanfaatkan kemajuan ini untuk mempermudah pencapaian target kurikulum, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui penggunaan aplikasi sebagai media belajar, siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aplikatif dan bermanfaat.

Menurut Wati (2016, hlm. 3), media merupakan instrumen pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa selama proses edukasi berlangsung. Selain berfungsi sebagai pemantik pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, media pembelajaran juga berperan penting dalam menggerakkan niat serta tindakan belajar. Penggunaan media

yang tepat diharapkan mampu memicu kreativitas dan inovasi peserta didik, sekaligus menyelaraskan kemampuan mereka dengan dinamika teknologi di abad ke-21.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SMK Negeri 1 Pogalan, penggunaan aplikasi Canva diterapkan untuk memicu kreativitas dan inovasi siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Pelangi (2020, hlm. 81) mendefinisikan Canva sebagai platform desain daring yang menyediakan beragam format visual, mulai dari infografis dan poster hingga presentasi serta video grafis, yang dapat diintegrasikan dengan media sosial. Keunggulan aplikasi ini terletak pada ketersediaan templat siap pakai maupun fitur modifikasi mandiri yang fleksibel. Oleh karena itu, Canva sangat relevan digunakan baik oleh guru untuk menyampaikan materi, maupun oleh siswa dalam menyelesaikan proyek pembelajaran.

Siswa dapat memanfaatkan media Canva sebagai sarana pendukung dalam proses belajar, salah satunya pada materi teks anekdot di tingkat SMK kelas X. Mengingat teks anekdot merupakan narasi lucu yang berfungsi mengkritik

fenomena sosial, transformasi materi ini ke dalam komik strip menjadi lebih menarik dengan bantuan Canva. Dengan memanfaatkan berbagai pilihan templat yang ada, siswa didorong untuk menghasilkan karya yang kreatif. Harapannya, penggunaan teknologi ini mampu meningkatkan kualitas gagasan, ketajaman kritik, serta orisinalitas siswa dalam merancang proyek komik strip mereka.

Penelitian ini mengisi celah yang belum tersentuh oleh studi sebelumnya, yakni penerapan Canva dalam pembuatan komik strip bertema teks anekdot. Jika penelitian terdahulu oleh Setyowati dkk. (2024) berfokus pada TikTok untuk teks prosedur, maka studi ini membedakan diri melalui penggunaan platform Canva dan materi teks anekdot. Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis bagaimana siswa kelas X AKT 1 SMK Negeri 1 Pogalan mengimplementasikan fitur-fitur Canva dalam tugas menulis komik strip. Hal ini selaras dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan teknologi yang relevan di tingkat SMK.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipilih adalah kualitatif deskriptif, di mana hasil akhirnya disajikan dalam bentuk catatan lapangan yang mendetail. Studi ini dilaksanakan di kelas X AKT 1 SMK Negeri 1 Pogalan untuk mengkaji bagaimana media pembelajaran Canva diimplementasikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data utama penelitian mencakup deskripsi aktivitas siswa saat menyusun komik strip bertema teks anekdot. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi lapangan secara langsung guna memantau keterlibatan dan perkembangan siswa saat mereka menyelesaikan proyek kreatif tersebut di dalam kelas.

Langkah-langkah pengumpulan data yaitu (1) kegiatan pembelajaran di kelas yaitu proyek menulis Komik Strip, (2) mengamati dan observasi pengimplementasian canva oleh peserta didik, (3) menandai dan mencatat perkembangan peserta didik dalam mengimplemntasikan Canva sebagai media menulis Komik Strip, (4) mengkode data, (5) reduksi data. Metode analisis data penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu deskriptif analisis. Deskriptif analisis merupakan

metode dalam menganalisis data yang bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi Canva berhasil menstimulasi kreativitas dan inovasi siswa kelas X AKT 1 dalam menulis komik strip. Keberagaman templat yang ditawarkan aplikasi ini memungkinkan siswa untuk menyelaraskan ide-ide kekinian mereka ke dalam bentuk visual yang menarik. Dalam pelaksanaannya, kelas dibagi ke dalam enam kelompok bertema khusus, di mana setiap siswa bertanggung jawab atas proyek mandiri dengan desain dan konten yang orisinal. Format pembelajaran ini menggabungkan kemandirian berkarya dengan metode diskusi kelompok, sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran sembari tetap menghasilkan produk yang berbeda satu sama lain.

Tabel 1. Pembagian Kelompok Komik Strip

Kel	Tema	Nama
1.	Kritik Sosial	1. Adinda Karunia Magdalena 2. Afifa Zahrotun 3. Aisila Fitriani 4. Alysa Naila Alifah 5. Cheril 6. Dara Alya Nafisa
2.	Hukum	1. Elsha Olyvia Chantika 2. Endah Ekka Yuliana 3. Erika Oktavia 4. Firstirta Arlis Meylla 5. Hany Erviana Yulianti 6. Kartika Dewi Kusumaningrum
3.	Alam	1. Keyla Putri Septya 2. Kharisma Rifa Oktaviana 3. Lailatul Mukaromah 4. Lutfia Alfatini Ningtyas 5. Maulin Misa Awwalin 6. Melly Anjelia Putri
4.	Kejujuran	1. Nadila Elga Mustika 2. Nanda Melani Putri 3. Nissa Lutviana 4. Novi Ayu Tri Lismi 5. Noviana Fitriani 6. Okta Budiaturrahma
5.	Budaya	1. Puput Dwi Lestari 2. Putri Alysia Azmi 3. Rahma Azizah Meylita 4. Renyta Dwi Setyowati 5. Resti Nine Octaviani 6. Sela Arnindi Yunita
6.	Lingkungan	1. Selfa Nofi Andarista 2. Sesya Pury Rahayu 3. Silvia Azzahra Nurfadhila 4. Walida Lathifatuz Zahra 5. Wensy Naisa Alifa 6. Zerlinda Inez Julia

Kelas X AKT 1 yang berjumlah 36 peserta didik mampu mengimplementasikan Canva dalam menyelesaikan proyek menulis Komik

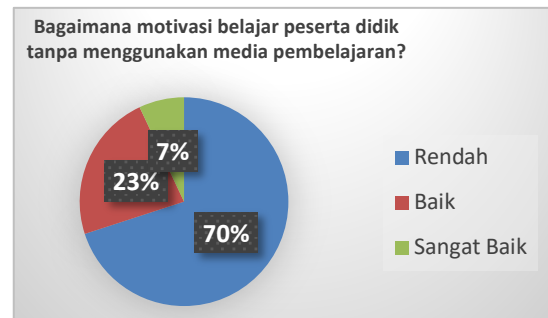
Strip dengan tema yang berbeda setiap kelompok serta setiap peserta didik topik dan isinya berbeda.

D. Pembahasan

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat hingga saat ini muncul berbagai aplikasi yang bermanfaat untuk kegiatan belajar bagi peserta didik dimanapun dan kapanpun bisa diakses sendiri. Canva menjadi salah satu alternatif media pembelajaran karena terdapat berbagai fitur yang bisa diakses oleh peserta didik. Canva adalah platform desain yang sangat bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam kolaborasi baik visual, audio, maupun kinestetik. Contohnya Komik, Infografis, Power Point, Poster, Main Mapping, dan masih banyak lagi.

Sebelum proses pembelajaran dimulai peserta didik mengisi google form terkait dengan motivasi dalam belajar peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran. Peserta didik mengisi google form berjumlah 36 dari kelas X AKT 1. Berdasarkan data yang telah diperoleh didapatkan bahwa motivasi dalam belajar peserta didik tanpa memanfaatkan media

pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1.

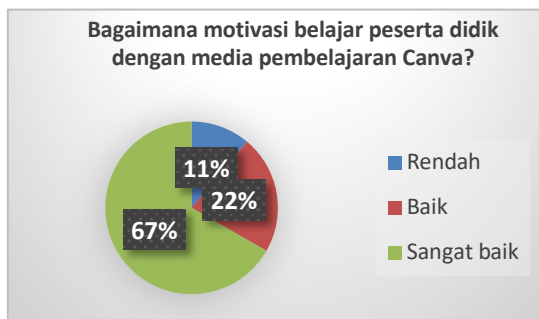


Gambar 1. Motivasi belajar peserta didik tanpa media pembelajaran

Berdasarkan data yang dihimpun, terlihat adanya korelasi kuat antara ketiadaan media pembelajaran dengan rendahnya antusiasme siswa. Hasil survei melalui Google Form mengonfirmasi kondisi tersebut, di mana mayoritas siswa (70%) menunjukkan tingkat motivasi yang rendah. Sebaliknya, hanya 23% siswa yang berada pada kategori "baik" dan 7% pada kategori "sangat baik". Fenomena ini mengindikasikan bahwa minimnya penggunaan media edukatif memicu kejenuhan, yang kemudian berdampak pada rendahnya fokus siswa, seperti kecenderungan bermain game sendiri saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pemanfaatan media Canva dalam proyek pembuatan komik strip menjadi salah satu bentuk terobosan guru untuk memperbaharui kegiatan belajar mengajar. Untuk melihat

dampak dari penggunaan media tersebut, dilakukan pengambilan data ulang melalui Google Form segera setelah sesi kelas selesai. Langkah ini diambil untuk meninjau sejauh mana penggunaan Canva mampu memengaruhi antusiasme dan motivasi belajar peserta didik dalam menghasilkan karya tulis berbentuk komik.

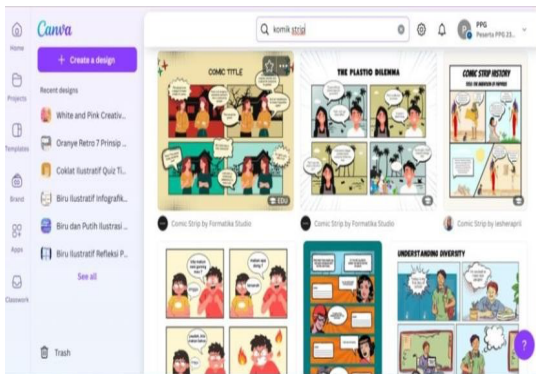


Gambar 2. Motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran Canva

Penggunaan media Canva terbukti efektif dalam pembelajaran menulis komik strip pada materi teks anekdot. Data mencatat 25 peserta didik (66,7%) memberikan respons sangat baik, 8 peserta didik (22,2%) merespons baik, dan 3 peserta didik (11,1%) berada pada kategori rendah. Secara keseluruhan, perolehan angka ini menunjukkan bahwa Canva memiliki kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Berdasarkan data observasi yang telah dilakukan implementasi media pembelajaran Canva dalam proyek menulis Komik Strip pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan di kelas X AKT 1 SMK Negeri 1 Pogalan. Tanpa media pembelajaran yang inovatif, motivasi belajar siswa cenderung menurun drastis, dengan angka mencapai 70% pada kategori rendah menurut hasil survei awal. Fenomena ini memicu rendahnya atensi siswa di kelas. Namun, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis proyek dalam pembuatan komik strip berhasil mengubah dinamika tersebut secara signifikan.

Data pasca-intervensi mengonfirmasi keberhasilan inovasi ini, di mana tingkat motivasi "sangat baik" melonjak hingga 66,7%. Penurunan signifikan pada kategori rendah (menjadi 11,1%) memperkuat kesimpulan bahwa Canva merupakan instrumen yang efektif dalam menstimulasi keterampilan menulis komik strip pada materi teks anekdot bagi peserta didik.



Gambar 3. Contoh templat Komik Strip di Canva

Gambar di atas menunjukkan ketersediaan templat yang beragam di Canva menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengaktualisasikan kreativitasnya secara bebas. Bagi siswa yang ingin membangun desain dari awal, Canva menyediakan fitur elemen penunjang yang lengkap untuk memfasilitasi kebutuhan tersebut. Dalam menyusun Komik Strip, peserta didik melakukan integrasi antara ide cerita dan kritik sosial dengan elemen visual, termasuk pemilihan desain serta komposisi warna, sehingga menciptakan satu kesatuan karya yang utuh.

Melalui kreasi templat secara mandiri, peserta didik dapat menghasilkan komik strip yang lebih menarik. Implementasi proyek ini mengikuti sintaks pembelajaran berbasis proyek yang terdiri dari pertanyaan esensial, perencanaan,

penjadwalan, monitoring, penilaian, dan evaluasi. Sebanyak 36 siswa tercatat mampu menyelesaikan proyek menulis komik strip dengan tingkat kreativitas yang tinggi. Keunggulan utama Canva dalam konteks ini adalah aksesibilitasnya yang mudah dan kemampuannya memfasilitasi kebutuhan belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik) secara efektif. Berikut adalah representasi hasil kerja siswa yang telah diselesaikan.



Gambar 4. Komik Strip Kelompok 1 (Kritik Wakil Rakyat)

Berdasarkan gambar tersebut merupakan hasil karya proyek menulis Komik Strip menggunakan media Canva. Komik Strip tersebut hasil karya dari Kelompok 1 bertemakan kejujuran dengan judul “Kritik Wakil

Rakyat". Komik Strip tersebut menceritakan tentang seorang guru yang menyuruh muridnya ke depan kelas untuk bercerita tentang cita-cita murid tersebut. Guru tersebut kaget ketika mendengar jawaban lantang dan tanpa ragu menyebutkan ingin jadi anggota DPR. Lebih kaget lagi ketika mendengar alasan si murid kenapa ingin jadi DPR yang ternyata ingin bebas tidur siang dan dibayar. Dengan perasaan yang campur aduk guru tersebut berkata "Cita-cita jujur lebih menakutkan dari pada cita-cita yang mulia". Pesan yang dapat disampaikan yaitu kritik terhadap anggota wakil rakyat yang sering tidur disaat rapat di gedung DPR.



Gambar 5. Komik Strip Kelompok 2 (Hukum)

Komik Strip menggunakan media Canva. Komik Strip tersebut hasil karya dari Kelompok 2 yang berjudul "Hukum". Komik tersebut menceritakan tentang seorang petugas yang mendatangi seorang rakyat kecil yang sedang membakar sampah. Petugas tersebut ingin menghukumnya seumur hidup dikarenakan menurutnya merugikan lingkungan. Ternyata tanpa disangka orang tersebut berteriak mau menjalani hukuman tetapi orang yang merusak lingkungan dengan mengeksploitasi hutan yang merugikan lingkungan dan negara sebesar 271 Trilyun harus dihukum juga seumur hidup. Pesan yang disampaikan dari komik strip tersebut adalah hukum harus tidak pandang bulu, bukan hanya tajam ke bawah tumpul ke atas.

Berdasarkan gambar tersebut merupakan hasil karya proyek menulis



Gambar 5. Komik Strip Kelompok 3
(Bercanda Membawa Petaka)

Berdasarkan gambar tersebut merupakan hasil karya proyek menulis Komik Strip menggunakan media Canva. Komik Strip tersebut hasil karya dari Kelompok 3 dengan judul “Jaga Lisan”. Komik tersebut menceritakan tentang seorang anak yang ikut-ikutan trend di TikTok bercanda dengan berteriak “Langit bisakah kau turunkan hujan dan petir? Aku sangat gerah!”. Tanpa diduga dan menunggu lama ternyata langit mendadak gelap dan langsung hujan disertai petir. Anak tersebut ketakutan sendiri dan menyesal karena telah bercanda yang tidak seharusnya. Pesan yang disampaikan adalah jaga

lisan dan jangan berbicara sembarangan, itu tidak baik.



Gambar 6. Komik Strip Kelompok 4
(Bercanda Membawa Petaka)

Berdasarkan gambar tersebut merupakan hasil karya proyek menulis Komik Strip menggunakan media Canva. Komik Strip tersebut hasil karya dari Kelompok 4 dengan judul “Main Bola”. Komik tersebut menceritakan anak yang bermain bola di taman tetapi tempat tersebut ramai sehingga tidak memungkinkan untuk bermain bola sehingga terjatuh. Pesan yang disampaikan yaitu bermain boleh saja asal tau tempatnya dan harus berhati-hati.

Proyek menulis komik strip ini melibatkan 36 siswa kelas X AKT 1, di mana setiap siswa bertanggung jawab penuh atas hasil karyanya masing-masing. Keberagaman kreativitas tampak menonjol saat para siswa mengembangkan tema yang mereka

terima ke dalam bentuk komik. Portofolio digital yang berisi seluruh hasil proyek peserta didik ini telah tersedia dan dapat diakses melalui tautan dibawah ini.

https://drive.google.com/drive/folders/16aEnI7XCyloNRtMOegngDPMOek5h4rlj?usp=drive_link

E. Kesimpulan

Berdasarkan kajian mengenai "Implementasi Canva pada Pembelajaran Menulis Komik Strip (Teks Anekdote) Kelas X AKT 1 di SMK Negeri 1 Pogalan", dapat disimpulkan bahwa integrasi platform Canva memberikan kontribusi signifikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Praktik yang dilakukan oleh 36 siswa ini membuktikan bahwa penggunaan media digital mampu menstimulasi kreativitas dan inovasi siswa dalam menyelaraskan ide naratif dengan aspek visual komik. Oleh karena itu, Canva sangat direkomendasikan sebagai referensi media pembelajaran inovatif bagi guru untuk menciptakan atmosfer belajar berbasis proyek yang aktif, khususnya pada capaian pembelajaran menulis teks anekdot dalam bentuk komik strip. Secara teoretis dan praktis, penelitian ini menegaskan bahwa

keberhasilan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) sangat bergantung pada pemilihan media yang tepat. Penggunaan Canva memberikan implikasi bahwa digitalisasi pembelajaran bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan untuk menjembatani beragam modalitas belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik). Hal ini juga membuktikan bahwa keterampilan menulis teks anekdot yang sering dianggap sulit dapat menjadi lebih menarik jika diintegrasikan dengan teknologi desain grafis yang intuitif.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan bagi guru untuk mengintegrasikan platform digital seperti Canva secara konsisten guna menciptakan pembelajaran yang interaktif dan meminimalkan kejenuhan siswa. Pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan fasilitas serta pelatihan teknologi pendidikan agar tenaga pengajar dapat mengoptimalkan berbagai media inovatif di kelas. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian ini dengan menguji efektivitas penggunaan Canva pada kompetensi bahasa lainnya atau pada variabel kognitif yang berbeda untuk

memperkaya literatur mengenai transformasi media pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, R. S., & Suseno, S. (2019). Pengembangan buku pengayaan menulis teks anekdot bermuatan cinta tanah air. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(1), 102–115.
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021). *Cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Dalizah, N., & Napitupulu, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva pada tema indahnya keragaman di negeriku kelas IV SD. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(11), 3285–3294.
- Diba, A. F., Harjanti, F. D., & Umiati, S. (2024). Implementasi Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia teks negosiasi kelas X–3 SMA Negeri 22 Surabaya. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(6), 384–392.
- Gumilar, S. I., & Aulia, F. T. (2021). *Buku panduan guru cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X*. Kemdikbudristek.
- Gumilar, S. I., & Aulia, F. T. (2021). *Buku panduan siswa cerdas cergas berbahasa dan bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X*. Kemdikbudristek.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33–43.
- Sasomo, B., & Rahmawati, A. D. (2023). Analisis asesmen diagnostik pada model pembelajaran project based learning di Kurikulum Merdeka SMPN 3 Sine. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 250–263.
- Wachidah, S. (2004). *Pembelajaran teks anekdot*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjut Pertama.
- Wulandari, L. (2024, November). Implementasi model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada materi teks naratif. In *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* (Vol. 5, pp. 77–83).
- Yuniartanti, R., Widyawati, N., Sitoro, F. L., Utomo, A. P., Isnarto, I., & Pambudi, S. H. (2024). Implementasi media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia teks surat pribadi dan dinas pada siswa SMPN 34 Semarang. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(4), 50–61.