

**PENERAPAN MEDIA APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA
KELAS X A SMK NEGERI 7 BONE**

Aidil Rahmat¹, Suhardiman², Ahmad Nurul Ihsan B³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Bone

¹aidilrahmatt22@gmail.com, ² suhardimanbone@gmail.com,

³ahmadnurulihshanb@gmail.com

ABSTRACT

This research is a classroom action research that aims to determine the Implementation of Canva Application Media in Improving Anecdotal Text Writing Skills in Class X A Students of SMKN 7 Bone. The focus of this research is seen in the planning, implementation, and evaluation stages of learning specifically on writing in an effort to improve the Ability to Write Anecdotal Text Using the Canva Application in Class X A Students of SMKN 7 Bone which was carried out in two cycles. The results of the study show that the use of the Canva application can improve students' abilities in writing Anecdotal texts. The success of students in the learning process of writing Anecdotal texts can be seen in the classical completeness obtained by students who have reached 85% of students who get a score of 75 and above. In cycle I it reached 70% and increased in cycle II reaching 91% of students who get a score of 75 and above, so the percentage increase from cycle I to cycle II reached 21%. In addition, it can also be seen in the enthusiasm, activeness, seriousness, creativity, courage, and cooperation of students in carrying out each activity carried out.

Keywords: Writing Skill, Anecdotal Text, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui Penerapan Media Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdota pada Siswa kelas X A SMKN 7 Bone. Fokus penelitian ini dilihat pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran terkhusus pada menulis dalam upaya meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdota Menggunakan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas X A SMKN 7 Bone yang dilakukan dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks Anekdota. Keberhasilan siswa pada proses pembelajaran menulis teks Anekdota dapat dilihat pada ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa sudah mencapai 85% siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas. Pada siklus I mencapai 70% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 91% siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas, maka persentase kenaikan dari siklus I ke siklus II mencapai 21%. Selain itu, dapat

juga dilihat pada ke antusiasan, keaktifan, keseriusan, kreativitas, keberanian, dan kerja sama siswa dalam melaksanakan setiap kegiatan yang dilakukan.

Kata Kunci: Keterampilan Menulis, Teks Anekdote, Canva

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, serta perubahan perilaku melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Pada hakikatnya, pembelajaran terjadi melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik secara langsung melalui kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi dan media yang digunakan dalam menyampaikan materi sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mendukung satu sama lain dalam

proses berbahasa. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang dianggap paling kompleks karena menuntut penguasaan berbagai aspek kebahasaan sekaligus kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Helaluddin dan Awalludin (2020) menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan akademik inti yang paling sulit dikuasai dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya. Melalui kegiatan menulis, seseorang tidak hanya menyampaikan gagasan, tetapi juga mengorganisasikan ide, mengembangkan argumentasi, serta mengomunikasikan pesan secara efektif kepada pembaca.

Menulis merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik karena melalui kegiatan menulis mereka dapat mengekspresikan ide, gagasan, pengalaman, dan pengetahuan dalam bentuk bahasa tulis. Sukirman (2020) menyatakan bahwa kemampuan menulis melibatkan aspek penggunaan bahasa dan pengelolaan isi secara

terpadu. Dalam perspektif proses, Zamel (1982) memandang menulis sebagai kegiatan penciptaan makna yang bersifat rekursif sehingga memerlukan tahapan perencanaan, pengembangan, revisi, dan penyuntingan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Hyland (2019) menjelaskan bahwa proses menulis meliputi pemilihan topik, pramenulis, penyusunan draf, revisi, penyuntingan, evaluasi, publikasi, dan tindak lanjut. Dengan demikian, keterampilan menulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyusun kalimat yang benar, tetapi juga kemampuan mengembangkan ide secara sistematis dan komunikatif.

Salah satu bentuk keterampilan menulis yang diajarkan pada jenjang SMP adalah menulis teks anekdot. Teks anekdot merupakan cerita singkat yang mengandung unsur humor sekaligus kritik atau pesan moral yang disampaikan secara tidak langsung. Suherli dkk. (2017) menyatakan bahwa teks anekdot merupakan cerita pendek yang berisi sindiran terhadap suatu fenomena dan biasanya disampaikan dengan cara yang lucu. Sementara itu, Darmansyah (2010) menjelaskan bahwa anekdot merupakan cerita

singkat yang mengandung humor yang muncul melalui kejanggalan, kontradiksi, maupun permainan bahasa. Pembelajaran teks anekdot bertujuan melatih peserta didik berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif dalam menyampaikan gagasan melalui cerita yang menarik.

Namun, pada kenyataannya kemampuan menulis teks anekdot siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide dan mengembangkan gagasan menjadi sebuah teks anekdot yang utuh. Selain itu, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan karakteristik teks anekdot. Temuan ini sejalan dengan penelitian Salwa (2023) yang menunjukkan bahwa rendahnya minat menulis, keterbatasan kosakata, dan kesulitan mengembangkan ide menjadi faktor utama yang menghambat kemampuan menulis siswa. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot belum mencapai hasil yang optimal.

Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh kurangnya variasi

media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Fauziyah, Widodo, dan Yappi (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran menulis yang masih didominasi metode konvensional cenderung membuat siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam proses belajar. Padahal, perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Beardsley dkk. (2021) menegaskan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, Tinio (2002) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat mendukung kemampuan berpikir kritis, penalaran logis, dan komunikasi yang efektif.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain berbasis daring yang menyediakan berbagai template, fitur visual, dan elemen grafis yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan Canva memungkinkan

guru menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, dan desain visual yang kreatif. Asnawati dan Sutiah (2023) serta Hakiki dkk. (2024) menyatakan bahwa Canva efektif digunakan dalam pembelajaran karena mudah diakses, fleksibel, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Indriani (2024) menegaskan bahwa Canva merupakan media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran menulis teks anekdot, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media yang membantu siswa menemukan ide, memahami karakteristik teks, serta mengembangkan kreativitas dalam menyusun cerita yang mengandung humor dan pesan moral. Melalui tampilan visual yang menarik, siswa dapat memperoleh stimulus yang lebih konkret untuk mengembangkan gagasan menjadi sebuah teks anekdot. Dengan demikian, penggunaan Canva diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran masih didominasi pada aspek menulis kreatif, pembuatan poster, dan penyajian informasi visual. Penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot pada siswa SMP masih relatif terbatas (Sari dkk., 2023). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Canva dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang memadukan aspek linguistik dan visual sesuai dengan tuntutan literasi abad ke-21 yang menekankan kemampuan komunikasi efektif melalui teks dan media visual (Trilling & Fadel, 2009).

B. Metode Penelitian

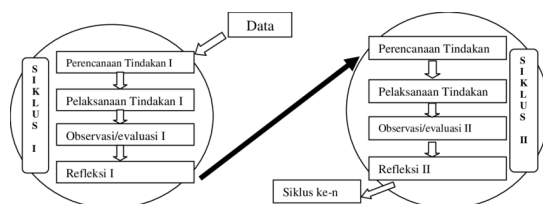
Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk inkuiri (Penyelidikan)

yang dilakukan melalui refleksi diri. Penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *classroom action research*.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan memperbaiki pola mengajar guru, memperbaiki perilaku siswa, meningkatkan praktik pembelajaran sehingga terjadi peningkatan. PTK mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain, di antaranya yaitu: masalah yang diangkat adalah masalah yang dihadapi oleh guru di kelas dan adanya tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.

Arikunto (2021) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tidak hanya menjelaskan hubungan sebab-akibat, tetapi juga menggambarkan secara rinci apa yang terjadi selama perlakuan diberikan, mulai dari tahap awal hingga munculnya dampak perlakuan tersebut. Dengan demikian, PTK dapat dipahami sebagai penelitian yang memaparkan proses dan hasil pelaksanaan tindakan di kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model PTK yang diadaptasi dari Kemmis dan McTaggart (2013) yang meliputi

empat tahap utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut, beserta strategi penanggulangannya, disajikan secara visual dalam bentuk bagan berikut.



Gambar 1 Siklus PTK Kemmis and Mc Taggart

Setiap siklus penelitian diawali dengan tahap perencanaan, yang mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyiapan materi menulis teks anekdot, dan desain pembelajaran berbantuan aplikasi Canva. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru mengintegrasikan Canva sebagai media untuk membantu siswa menyusun teks anekdot dengan memperhatikan aspek isi, diksi, struktur argumen, dan visualisasi. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan siswa, antusiasme, dan kreativitas selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan meliputi hasil tulisan siswa, lembar observasi aktivitas,

serta dokumentasi proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar melalui persentase ketuntasan siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku belajar, kreativitas, dan kualitas tulisan siswa. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan tercapainya indikator ketuntasan klasikal siswa memperoleh nilai 75 ke atas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas X A SMK 7 BONE, penerapan kegiatan melalui media Canva yang dilakukan dalam dua siklus terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setiap tahapan penelitian, mulai dari pra-siklus, pelaksanaan proses pembelajaran, hingga evaluasi hasil, dirancang untuk menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam mengolah ide serta

menyajikannya dalam bentuk tulisan yang meyakinkan. Untuk menganalisis perkembangan tersebut, digunakan rumus perhitungan rata-rata kelas yang berfungsi sebagai indikator kuantitatif guna mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan menulis siswa setelah melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis media visual.

$$x = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah data

Sedangkan untuk menghitung persentase kelas yaitu menjumlahkan semua nilai siswa kemudian menghitung jumlah skor kumulatif, setelah itu dilanjutkan dengan menghitung presentasi nilai rata-rata kelas, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$SP = \frac{SK}{R} \times 100$$

Keterangan ;

SP : Skor Persentase

SK : Skor Kumulatif

R : Jumlah Responden

Klasifikasi hasil skor peserta didik dapat diamati melalui tabel yang tersaji di bawah ini.

Tabel 1 Indikator Keberhasilan Tujuan Pembelajaran

No	Interval Nilai	Keterangan
1	86 – 100	Sangat Baik
2	71 – 85	Baik
3	61– 70	Cukup
4	51– 60	Kurang
5	0-50	Sangat Kurang

Indikator utama keberhasilan penelitian ini terletak pada meningkatnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada kemampuan menulis teks anekdot berbasis aplikasi Canva. Keberhasilan tersebut juga dipertegas dengan capaian hasil belajar siswa, yaitu sekurang-kurangnya 85% mampu melampaui KKM 75.

Tabel 2 Kategori skor peserta didik tahap prasiklus

No	Interval Nilai	Ket.	Pretest		Nilai Ketuntasan
			Frekuensi	Persentase	
1	86 – 100	Sangat Baik	-	-	1440/25 =56%
2	71 – 85	Baik	2	8 %	
3	61– 70	Cukup	3	12 %	
4	51– 60	Kurang	20	80 %	
Jumlah			25	100%	

Table diatas menunjukkan bahwa pada tahap prasiklus, kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X A SMKN 7 BONE masih tergolong rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh hanya mencapai 58% dengan ketuntasan klasikal 56%. Sebagian besar siswa berada pada kategori kurang, yaitu dengan nilai antara 51–60, sementara tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat

baik (nilai 86–100). Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam mengembangkan ide, memilih diksi, dan menyusun argumen pada teks anekdot belum optimal. Faktor yang memengaruhi rendahnya capaian ini antara lain kurangnya variasi media pembelajaran dan keterbatasan kreativitas dalam merancang teks.

Tabel 3 Kategori skor peserta didik pada siklus I

No	Interval Nilai	Ket.	Posttest		Nilai ketuntasan
			Frekuensi	Persentase	
1	86 – 100	Sangat Baik	2	8 %	1750/25 = 70 %
2	71 – 85	Baik	7	28 %	
3	61– 70	Cukup	8	32 %	
4	51– 60	Kurang	8	32 %	
Jumlah			25	100%	

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan penerapan aplikasi Canva, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70% dan ketuntasan klasikal mencapai 70%. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan Canva dalam pembelajaran, meskipun belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 atau ketuntasan klasikal minimal 85%. Kendala yang ditemukan pada tahap ini antara lain siswa masih bergantung pada template bawaan Canva, kurang berani memodifikasi desain, serta adanya kesulitan dalam mengembangkan ide-ide kreatif.

Selain itu, guru juga masih menghadapi tantangan dalam mengontrol fokus siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan strategi pada siklus II. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang lebih terstruktur, memberikan contoh yang relevan, membimbing siswa secara lebih intensif, serta mendorong mereka untuk berinovasi dalam pembuatan desain. Siswa dilatih untuk mengombinasikan teks anekdot dengan elemen visual yang kreatif sesuai kaidah desain. Perubahan pendekatan ini membantu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterampilan siswa secara keseluruhan.

Tabel 4 Kategori skor peserta didik pada siklus II

No.	Interval Nilai	Ket.	Posttest		Nilai Ketuntasan
			Frekuensi	Persentase	
1.	86 – 100	Sangat Baik	20	80 %	2.275/25 = 91 %
2.	71 – 85	Baik	5	20 %	
3.	61– 70	Cukup	-	-	
4.	51– 60	Kurang	-	-	
Jumlah			25	100%	

Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa mencapai 91% dengan ketuntasan klasikal 91%, dan seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan terlihat di semua aspek penilaian, termasuk kesesuaian

pengenalan isu, pernyataan imbauan, pemilihan diksi, penggunaan kalimat argumen, dan desain visual. Sebagian besar siswa mampu memadukan kreativitas visual dengan pesan anekdot yang jelas, padat, dan efektif. Keberhasilan ini menandakan bahwa strategi pembelajaran berbantuan Canva berhasil mengoptimalkan potensi siswa.

Pada siklus II, pembelajaran dirancang sebagai bentuk penyempurnaan dari kelemahan yang ditemukan pada siklus I, sehingga strategi pembelajaran lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap perencanaan dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi sebelumnya, sehingga guru mampu menyusun langkah-langkah pembelajaran yang lebih sistematis dan adaptif terhadap tingkat kemampuan siswa. Hal ini berdampak positif terhadap motivasi dan kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas menulis teks anekdot berbantuan Canva. Pada tahap pelaksanaan, terlihat bahwa siswa sudah lebih memahami alur pembelajaran karena adanya bimbingan intensif dari guru, yang membuat siswa semakin percaya diri dan mampu menghasilkan karya

dengan ide-ide yang lebih kreatif. Aktivitas guru dan siswa juga menunjukkan interaksi yang lebih aktif dan kondusif, di mana guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga memberikan arahan yang tepat sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Evaluasi yang dilakukan membuktikan bahwa mayoritas siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase keberhasilan 91%, yang berarti indikator pencapaian klasikal telah terpenuhi. Pencapaian ini menegaskan bahwa penerapan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X A SMKN 7 BONE.

Tabel 5 Rata-rata kreativitas siswa tiap siklus

No	Aspek Penilaian	Nilai Siswa	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Struktur teks anekdot	69	93
2	Ciri kebahasaan	81	96
3	Kaidah penulisan	64	86
4	Isi teks	62	88
5	Desain visual	72	93
Jumlah		384	456
Rata-rata		69.6	91.2
Kategori		Cukup	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis data yang tersaji pada Tabel 5 mengenai rata-rata kreativitas siswa tiap siklus, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada

siklus I, rata-rata kreativitas siswa berada pada angka 69,6 dengan kategori “Cukup”. Aspek penilaian yang meliputi kesesuaian struktur teks anekdot, ciri kebahasaan, kaidah penulisan, isi teks, dan desain visual menunjukkan nilai yang masih perlu ditingkatkan, di mana nilai terendah terdapat pada aspek penggunaan kaidah penulisan(62) dan isi teks(64). Namun, pada siklus II seluruh aspek mengalami peningkatan, dengan rata-rata mencapai 91,2 dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Peningkatan tertinggi terlihat pada aspek penggunaan kalimat argumen dan pemilihan diksi yang sebelumnya menjadi kelemahan, namun pada siklus II mampu mencapai 88 dan 86. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi melalui penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berhasil mendorong kreativitas siswa dalam menulis teks anekdot.

Selain itu, data hasil tes pada siklus II memperlihatkan bahwa seluruh siswa kelas X SMKN 7 BONE yang berjumlah 25 orang telah mencapai kriteria ketuntasan. Dari jumlah tersebut, 20 siswa (80%) memperoleh nilai pada rentang 86–100, sedangkan 5 siswa (20%) berada pada rentang nilai 75–85. Temuan ini

mengindikasikan bahwa pembelajaran berbantuan Canva tidak hanya meningkatkan rata-rata kreativitas siswa secara keseluruhan, tetapi juga mampu mendorong mayoritas siswa mencapai tingkat pencapaian yang sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual interaktif berkontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan menulis teks anekdot, baik dari aspek ide, pilihan bahasa, maupun tampilan visual yang lebih menarik dan komunikatif.

Salah satu faktor utama keberhasilan penelitian ini adalah integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis teks anekdot yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media digital yang interaktif dan visual memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa tidak hanya dituntut untuk menyusun argumen yang logis dan berbahasa anekdot, tetapi juga diajak untuk mengekspresikan gagasan mereka melalui desain visual yang kreatif. Hal ini sejalan dengan teori Johnson & Mayer (2009) tentang *multimedia learning* yang menyatakan bahwa

kombinasi teks dan visual dapat memperkuat pemahaman sekaligus menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, Canva berperan sebagai stimulus eksternal yang mendorong siswa lebih antusias, percaya diri, dan termotivasi untuk menghasilkan karya terbaik.

Selain itu, faktor keberhasilan lainnya terletak pada meningkatnya kreativitas siswa dalam menyusun dan menyajikan teks anekdot. Aplikasi Canva memberikan ruang bagi siswa untuk mengombinasikan teks dengan elemen visual, seperti warna, ikon, dan tata letak yang menarik, sehingga pesan yang tersampaikan pada teks anekdot menjadi lebih efektif. Kreativitas ini berkontribusi terhadap kualitas tulisan, baik dari segi isi maupun penyajian. Siswa belajar bahwa kekuatan teks anekdot tidak hanya terletak pada argumentasi, tetapi juga pada bagaimana pesan dikemas sehingga mampu memengaruhi pembaca. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa dalam menulis, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, estetika, dan komunikasi visual yang relevan

dengan tuntutan literasi abad ke-21 (Trilling and Fadel 2009).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMKN 7 BONE mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Pada siklus I, meskipun pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya optimal karena keterbatasan kreativitas siswa dan kendala dalam penguasaan media, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya perkembangan awal dalam kemampuan menulis berbantuan teknologi. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, pembelajaran berlangsung lebih efektif, di mana guru mampu mengarahkan siswa secara maksimal sehingga mereka lebih kreatif, mandiri, dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas. Hal ini terbukti dari pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 91%, yang melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva dapat

dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianto, Denis Yulian. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Media Audio Visual Berbasis Animasi Flash Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Cerita." *Journal of Education Action Research* 5(1):33–39.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Asnawati, Yuyun, and Sutiah Sutiah. 2023. "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal of Islamic Education* 5(1):64–72.
- Beardsley, Marc, Laia Albó, Pablo Aragón, and Davinia Hernández-Leo. 2021. "Emergency Education Effects on Teacher Abilities and Motivation to Use Digital Technologies." *British Journal of Educational Technology* 52(4):1455–77.
- Chamidah, Siti Nurul. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption." *Dharma Pendidikan* 17(1):83–94.
- Fauziyah, Nabelah Luaily, J. Priyanto Widodo, and Shierly Novalita Yappi. 2023. "The Use of 'Canva for Education' and the Students' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text." *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 5(1).
- Hakiki, Muhammad, Radinal Fadli, Yayuk Hidayah, Rita Zunarti, and Vivi Yosefri Yanti. 2024. "CT-Mobile: Enhancing Computational Thinking via Android Graphic Design App." *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 18(13).
- Helaluddin, H., and A. Awalludin. 2020. "Keterampilan Menulis Akademik." *Media Madani*.
- Hyland, Ken. 2019. *Second Language Writing*. Cambridge university press.
- Indriani, Chindy. 2024. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(2):330–39.
- Johnson, Cheryl I., and Richard E. Mayer. 2009. "A Testing Effect with Multimedia Learning." *Journal of Educational Psychology* 101(3):621.
- Kemmis, Stephen, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon. 2013. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media.
- Mayer, Richard E. 2005. "Cognitive Theory of Multimedia Learning." *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* 41(1):31–48.
- Salwa, Nabila. 2023. "Mengembangkan Bakat Menulis Siswa SMK: Strategi Inovatif Untuk

- Menjadi Penulis Cerpen Yang Handal." *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya* 2(1):229–44.
- Sari, Dwi Nur Indah, Wahyu Sugiarto, Rahma Sabilla, Alfi Zidanurrohim, Aswin Nurjanah, and Muh Alif Kurniawan. 2023. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Di Era Digital." *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2(1):75–86.
- Tarigan, Yemima Heginta Br, Nana Hendra Cipta, and Siti Rokmanah. 2023. "Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(5):829–42.
- Tinio, Victoria L. 2002. "Survey of Information & Communication Technology Utilization in Philippine Public High Schools." *Retrieved on April 15:2008*.
- Trilling, Bernie, and Charles Fadel. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.
- Ulfah, Anisa, Elena Jesica, Lailatul Fitriyah, Ghaitsa Shofa Putri Amalia, Mita Yulianingtyas, and Putri Dewi Amelya. 2023. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Model Pembelajaran Olah Alur Pada Pembelajaran Menulis Cerpen." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 38–48.
- Yanti, Novi Dama, Dilla Fadhillah, Enawar Enawar, and Sumiyani Sumiyani. 2022. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Keterampilan Menulis Karangan Eksposisi Di Kelas V Sdn Cirewed, Kabupaten Tangerang." *Berajah Journal* 2(1):49–57.
- Zamel, Vivian. 1982. "Writing: The Process of Discovering Meaning." *TESOL Quarterly* 16(2):195–209.