

CANVA DAN *COMIC STRIP*: INOVASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS SISWA SMA MUHAMMADIYAH MARTAPURA

Nurul Huda¹, Rusma Noortyani², Adhwa Ramadhina³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat, Jl. Brigjen H. Hasan Basri, 70123, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: rusmanoortyani@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi inovasi digital dalam pembelajaran menulis dengan menggunakan Canva dan *comic strip* pada 20 siswa kelas X.1 SMA Muhammadiyah Martapura. Tujuannya untuk memahami proses, hasil, dan persepsi siswa. Penggunaan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif, menemukan Canva intuitif dan mudah digunakan, serta berkolaborasi dalam proses kreatif. Nilai siswa dalam menulis *comic strip* menggunakan aplikasi Canva rata-rata 81,4. Meskipun kualitas *comic strip* bervariasi, sebagian besar siswa memberikan respons positif, merasa bahwa Canva membuat menulis lebih menyenangkan dan membantu visualisasi ide. Tantangan yang teridentifikasi meliputi keterbatasan pilihan gambar gratis dan kesulitan penyesuaian detail visual. Canva berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam menulis *comic strip*.

Kata Kunci: Canva, *comic strip*, inovasi digital, pembelajaran menulis

Abstract

This study explores digital innovation in writing instruction by using Canva and comic strips with 20 tenth-grade students from Class X.1 at SMA Muhammadiyah Martapura. The aim is to understand the process, outcomes, and student perceptions. A qualitative descriptive method was employed, with data collected through observation, semi-structured interviews, and document analysis. The findings reveal that students showed enthusiasm and active engagement, found Canva intuitive and easy to use, and collaborated effectively in the creative process. The average score of students' comic strip writing using the Canva application was 81.4. Although the quality of the comic strips varied, most students responded positively, stating that Canva made writing more enjoyable and helped them visualize their ideas. Identified challenges included limited access to free image options and difficulties in adjusting visual details. Nevertheless, Canva has the potential to enhance student motivation and engagement in writing comic strips.

Keywords: Canva, comic strip, digital innovation, writing skills

PENDAHULUAN

Alfarisi (2019: 12) menjelaskan bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu hal utama dalam penguasaan bahasa, khususnya bahasa Indonesia yang membantu

individu untuk mengomunikasikan ide, gagasan, dan pengalaman secara tertulis dengan jelas dan efektif. Dalam konteks pendidikan, kemampuan menulis bukan sekadar tuntutan kurikulum, melainkan instrumen penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa. Melalui menulis, siswa belajar menyusun argumen, mengeksplorasi perspektif yang berbeda, dan mengungkapkan identitas diri. Selaras dengan pernyataan tersebut, Andriani (2023: 31) menjelaskan bahwa keterampilan menulis sebagai kemampuan seseorang dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan secara tertulis dengan menggunakan kaidah kebahasaan yang baik dan benar, serta struktur penulisan yang logis dan koheren. Keterampilan menulis mencakup aspek kompleks, seperti organisasi gagasan, pengembangan argumen, penggunaan kosakata yang tepat, penerapan tata bahasa yang akurat, serta kemampuan untuk menyesuaikan gaya penulisan dengan tujuan dan audiens.

Aulia (2019: 2021) menjelaskan bahwa keterampilan menulis merupakan partisipasi aktif dalam masyarakat modern yang bergantung pada komunikasi tertulis, baik dalam ranah akademis, profesional, maupun personal. Namun, observasi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis masih menghadapi tantangan signifikan. Banyak siswa menyatakan bahwa menulis sebagai aktivitas yang kurang menarik, monoton, dan menantang, hingga menurun motivasi, dan terhambatn pengembangan potensi kreatif, serta kemampuan ekspresi. Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada struktur gramatikal dan format baku menjadi salah satu faktor penghambat siswa untuk berkreasi dan berekspresi melalui tulisan.

Kholifah (2021: 6) menjelaskan bahwa perkembangan pesat teknologi digital telah membawa revolusi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Muncul beragam alat dan platform digital menjadi peluang transformatif untuk mengubah paradigma pembelajaran, termasuk dalam konteks keterampilan menulis. Teknologi ini penciptaan lingkungan belajar yang lebih interaktif, personal, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik generasi digital. Guru memiliki akses ke berbagai sumber daya dan aplikasi yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan minat siswa. Salah satu inovasi teknologi yang populer dan relevan adalah aplikasi desain grafis, seperti Canva. Dalizah (2024: 2) menyatakan bahwa Canva sebagai *platform* desain daring dikenal luas karena intuitif dan aksesibilitas yang mudah. *Platform* ini menyediakan beragam fitur dan *template* yang adaptif, termasuk yang dapat dimanfaatkan secara kreatif untuk keperluan pendidikan, seperti pembuatan *comic strip*. Keunggulan Canva

terletak pada kemudahan akses, antarmuka yang ramah pengguna, dan ketersediaan beragam elemen visual yang dapat memperkaya materi ajar, mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan visual. Dalam penelitian ini, Canva tidak hanya dilihat sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai fasilitator proses kreatif dalam menulis, khususnya dalam pembuatan *comic strip*.

Penggunaan *comic strip* sebagai media pembelajaran memiliki daya tarik. Sebuah keterampilan yang melatih siswa dalam menyusun plot, mengembangkan karakter, dan membangun alur cerita yang koheren. *Comic strip* tidak hanya menarik secara visual, tetapi dapat menjadi pemicu motivasi yang kuat bagi siswa dalam menuangkan ide cerita secara kreatif. Diba (2024: 6) menjelaskan bahwa proses pembuatan *comic strip* melalui Canva membantu siswa untuk mengintegrasikan dua kemampuan penting, yaitu kemampuan menulis (linguistik) dengan visualisasi (spasial-visual). Integrasi tersebut berpotensi meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan urgensi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dan memanfaatkan potensi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis *comic strip* pada siswa kelas X.1 SMA Muhammadiyah Martapura. Sejumlah penelitian telah menyoroti efektivitas Canva sebagai alat bantu pembelajaran yang multifungsi. Utami dan Djamdjuri (2021) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam kelas menulis berdampak positif signifikan bagi peserta didik. Secara spesifik menyoroti peningkatan dalam motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keaktifan siswa dalam penyelesaian proyek-proyek kelompok. Hal tersebut membuktikan bahwa Canva tidak hanya mempermudah proses desain, tetap merangsang kemampuan kognitif dan sosial siswa. Selaras dengan itu, penelitian lain yang berfokus pada ranah bahasa Indonesia menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar dalam menulis berbagai jenis teks. Rina (2022) mengenai "Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota di Kelas X SMA Negeri 1 Pemalang" menunjukkan bahwa integrasi Canva secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun teks anekdota yang lebih menarik dan terstruktur. Hal tersebut membuktikan bahwa fitur visual Canva dapat membantu siswa dalam mengorganisasikan ide dan ekspresi verbal. Kemudian, Muminah (2024) mengkaji "Penerapan Media Canva dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan *Discovery Learning* di

Kelas VII" menjelaskan bahwa Canva efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan menulis teks prosedur. Aplikasi tersebut membantu siswa untuk membuat desain visual yang menarik, membantu dalam menyusun dan mengorganisasikan instruksi secara lebih logis dan mudah dipahami. Cahaya et al. (2025) melalui Pemberdayaan *Soft Skills* Siswa SMPN 3 Banjarmasin melalui Pelatihan Desain Poster Berbasis Canva mengungkapkan keunggulan Canva dalam mendukung fleksibilitas dan kolaborasi telah teridentifikasi. Fitur berbagi dan kolaborasi membantu siswa untuk bekerja sama dalam proyek penulisan, memberikan umpan balik satu sama lain, dan mengintegrasikan ide-ide yang beragam. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas tulisan, tetapi mengembangkan keterampilan kerja sama dan komunikasi yang esensial di abad ke-21.

Penggunaan *comic strip* sebagai media pembelajaran dalam konteks pendidikan bahasa. Yuniartanti (2024: 14) menjelaskan bahwa *comic strip* dengan karakteristik visual-narasi yang unik menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam menulis. Format tersebut tidak hanya memecah kebosanan pembelajaran menulis tradisional, tetapi menyediakan kerangka kerja yang kreatif bagi siswa untuk menuangkan imajinasi. Fitria, et al. (2021: 7) menjelaskan bahwa *comic strip* secara intrinsik melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan karena ditantang untuk menyusun cerita yang ringkas, padat, dan efektif, secara bersamaan mengintegrasikan dengan elemen visual yang mendukung dan memperkaya narasi. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA, *comic strip* diadaptasi untuk berbagai tujuan pedagogis. Contoh, *comic strip* digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai unsur-unsur intrinsik cerita (seperti tokoh, latar, alur, tema), mengembangkan kemampuan menulis naratif dengan fokus pada struktur penceritaan yang kuat. Tidak hanya itu, *comic strip* efektif sebagai media untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan edukatif yang kompleks. Dengan memadukan kekuatan visual dan kemudahan penggunaan Canva dengan format naratif yang menarik dari *comic strip*, penelitian ini berupaya memberikan wawasan baru mengenai teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran menulis. Penggunaan *comic strip* memotivasi siswa untuk menulis karena format yang unik dan interaktif, mengubah tugas penulisan yang abstrak menjadi sebuah proyek visual yang konkret dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, *comic strip* digunakan sebagai produk

akhir dari proses penulisan, diciptakan dengan bantuan Canva, sehingga siswa dapat mempraktikkan keterampilan menulis dan visualisasi secara terintegrasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pemilihan metode ini didasari untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam, holistik, dan kontekstual mengenai fenomena yang diteliti, yaitu aplikasi Canva digunakan dalam proses pembelajaran menulis *comic strip* dan pengalaman serta persepsi siswa. Sugiyono (2019: 41) menjelaskan bahwa metode tersebut membantu peneliti untuk menggambarkan secara cermat dan sistematis fenomena yang terjadi, fokus pada interpretasi makna dari data yang dikumpulkan. Onwuegbuzie, et al. (2024: 13) menjelaskan bahwa tujuan utama dari metode ini untuk memberikan gambaran yang terperinci mengenai suatu situasi atau peristiwa sebagaimana adanya, melalui narasi, kutipan, dan deskripsi yang mendalam. Selaras dengan pernyataan tersebut, Amrullah (2018: 52) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif menekankan pada makna dan pemahaman dari sudut pandang partisipan.

Penelitian mengenai penggunaan Canva dan *comic strip* dalam pembelajaran menulis di SMA Muhammadiyah Martapura dilaksanakan pada bulan Mei 2025. Proses ini berlangsung dalam tiga sesi pembelajaran yang berbeda untuk memahami secara mendalam proses, hasil, dan persepsi siswa. Sesi pertama dilaksanakan pada Senin, 5 Mei 2025, pukul 08.00-10.00 WITA, peneliti melakukan observasi partisipatif untuk mengamati interaksi awal siswa dengan aplikasi Canva dan proses kreatif. Sesi kedua dilakukan pada Kamis, 15 Mei 2025, pukul 13.00-15.00 WITA. Pada sesi tersebut, berfokus pada pengamatan lanjutan terhadap kolaborasi antarsiswa dan dilanjutkan dengan wawancara semi-terstruktur dengan enam siswa terpilih untuk menggali pengalaman mereka. Terakhir, sesi ketiga dilaksanakan pada Senin, 26 Mei 2025, pukul 09.00-11.00 WITA yang digunakan untuk analisis dokumen terhadap hasil akhir *comic strip* yang telah diselesaikan oleh siswa, serta untuk mengumpulkan data tambahan yang diperlukan untuk analisis komprehensif.

Data dalam penelitian ini berupa kata-kata yang terkumpul dari hasil catatan yang dianalisis secara mendalam. Kemudian, sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X.1 SMA Muhammadiyah Martapura yang berjumlah 20 orang. Pemilihan kelas X merupakan fase penting dalam jenjang pendidikan menengah atas, siswa mulai

mengembangkan keterampilan akademik yang lebih kompleks, termasuk kemampuan menulis yang membutuhkan pemikiran kritis dan ekspresi yang lebih terstruktur. Pada tahap ini, pengenalan terhadap media pembelajaran inovatif seperti Canva diharapkan dapat memberikan dampak signifikan dalam memotivasi dan meningkatkan kemampuan menulis. Siswa kelas X umumnya masih berada pada usia adaptif terhadap teknologi baru dan cenderung lebih terbuka terhadap pendekatan pembelajaran yang kreatif. Selain itu, pemilihan satu kelas secara keseluruhan peneliti untuk mengamati dinamika kelompok dan interaksi sosial antar siswa dalam penggunaan media baru ini secara lebih utuh, memberikan gambaran yang kaya tentang bagaimana kolaborasi terjadi dan bagaimana penggunaan Canva memengaruhi proses belajar secara kolektif.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi partisipatif, peneliti secara langsung mengamati interaksi siswa dengan aplikasi Canva, proses kreatif dalam pembuatan *comic strip*, tingkat partisipasi, dan dinamika kolaborasi. Selain itu, digunakan wawancara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman, persepsi, kemudahan, tantangan, manfaat, serta saran dari siswa terkait penggunaan Canva. Terakhir, analisis dokumen dilakukan untuk mengevaluasi kualitas hasil karya *comic strip* siswa, meliputi aspek narasi, integrasi teks dan visual, pemanfaatan fitur Canva serta ekspresi pribadi dan kreativitas mereka.

Penelitian ini menerapkan metode teknik pengumpulan data, yaitu kombinasi dari observasi, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen. Pendekatan ini penting untuk mendapatkan perspektif yang beragam, sehingga temuan penelitian menjadi lebih kuat dan komprehensif. Pertama, observasi dilakukan secara partisipatif selama seluruh rangkaian proses pembelajaran menulis *comic strip* menggunakan aplikasi Canva berlangsung. Peneliti tidak hanya hadir sebagai pengamat pasif, melainkan berinteraksi dengan siswa, meskipun dalam batas yang tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Fokus observasi detail, meliputi: (1) Interaksi siswa dengan aplikasi Canva, mengamati menavigasi antarmuka, menggunakan fitur-fitur desain, dan mengatasi kendala teknis; (2) Proses kreatif dalam merancang *comic strip*, mulai dari tahap ide cerita, penyusunan alur narasi, penulisan dialog dan teks narasi, pemilihan karakter, hingga proses penataan komik; (3) Tingkat partisipasi siswa dalam setiap tahapan pembelajaran, baik individu maupun kelompok; serta (4) Dinamika interaksi antar siswa saat berkolaborasi dalam proyek *comic*. Seluruh pengamatan dicatat secara rinci dalam

catatan terstruktur, mencakup deskripsi kejadian, percakapan, dan interpretasi awal peneliti.

Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan 6 siswa yang dipilih secara purposif dari total 20 partisipan. Pemilihan purposif ini mempertimbangkan variasi karakteristik siswa, seperti tingkat kemampuan menulis awal (tinggi, sedang, rendah), tingkat partisipasi aktif di kelas, dan jenis *comic strip* yang dihasilkan. Wawancara dilakukan secara individu dalam suasana yang santai untuk mendorong siswa berekspresi secara terbuka. Peneliti menggunakan panduan wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan inti. Namun, fleksibel untuk mengembangkan pertanyaan lanjutan berdasarkan respons siswa. Topik wawancara meliputi: (1) kesan dan pengalaman umum dan (2) wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan 6 siswa yang dipilih secara purposif dari total 20 partisipan. Pemilihan purposif ini mempertimbangkan variasi karakteristik siswa, seperti tingkat kemampuan menulis awal (tinggi, sedang, rendah), tingkat partisipasi aktif di kelas, dan jenis *comic strip* yang dihasilkan. Wawancara dilakukan secara individu dalam suasana yang santai untuk mendorong siswa berekspresi secara terbuka. Peneliti menggunakan panduan wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan inti. Namun, fleksibel untuk mengembangkan pertanyaan lanjutan berdasarkan respons siswa. Topik wawancara meliputi: (1) kesan dan pengalaman umum menggunakan Canva dalam pembelajaran menulis *comic strip*; (2) kemudahan dan tantangan spesifik yang dihadapi, baik terkait fitur Canva atau proses penulisan dan visualisasi; (3) manfaat konkret yang dirasakan terhadap peningkatan keterampilan menulis *comic strip*; (4) aspek atau fitur Canva yang membantu dalam proses kreatif; dan (5) saran atau masukan untuk perbaikan pembelajaran di masa mendatang. Setiap wawancara direkam dengan izin partisipan dan ditranskripsikan kata perkata untuk analisis mendalam.

Ketiga, dokumen yang dianalisis merupakan hasil karya *comic strip* siswa yang telah selesai dibuat menggunakan Canva, serta catatan dan transkripsi wawancara yang telah dikumpulkan. Analisis karya *comic strip* difokuskan pada beberapa aspek kualitatif, antara lain: (1) kualitas narasi: meliputi kejelasan alur cerita, koherensi ide, pengembangan karakter, dan orisinalitas plot; (2) integrasi teks dan visual: menilai dialog dan narasi tekstual selaras dan saling mendukung dengan ilustrasi visual dalam menyampaikan pesan; (3) pemanfaatan fitur Canva: mengevaluasi variasi dan efektivitas penggunaan elemen desain, seperti *template*, *font*, ilustrasi, dan tata letak dalam mendukung cerita;

dan (4) ekspresi pribadi dan kreativitas: melihat kemampuan siswa dalam menampilkan gaya unik dan ide-ide inovatif dalam karya yang dihasilkan. Catatan dan transkripsi wawancara dianalisis sebagai data kontekstual yang memperkuat pemahaman mengenai proses di balik produk akhir *comic strip*.

Data yang terkumpul dari ketiga teknik pengumpulan data dianalisis secara kualitatif mengikuti model interaktif. Miles et al (2020: 41) teknik analisis data yang terdiri dari tiga alur kegiatan utama yang saling berinteraksi secara berkelanjutan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pertama, reduksi data dalam tahap ini melibatkan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang menjadi informasi dan mudah dikelola. Dari transkripsi wawancara, peneliti mengidentifikasi kutipan-kutipan kunci yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Dari catatan, peneliti memilih deskripsi peristiwa dan interaksi yang menonjol. Dari analisis karya *comic strip*, data-data kualitatif mengenai aspek narasi dan visual akan disaring. Proses reduksi ini bertujuan untuk memilah data yang relevan dengan tujuan penelitian, mengeliminasi informasi yang tidak perlu, dan menonjolkan inti sari informasi yang penting. Kedua, penyajian data setelah direduksi, data disajikan dalam bentuk yang sistematis dan mudah dipahami. Penyajian data dalam penelitian ini akan berbentuk naratif deskriptif. Selain itu, visualisasi contoh karya *comic strip* siswa (gambar atau potongan gambar) akan disertakan untuk menunjukkan hasil konkret dari proses pembelajaran dan ilustrasi siswa mengaplikasikan Canva. Penyajian data diorganisasikan berdasarkan tema-tema kunci yang muncul dari data, seperti interaksi sosial, sopan dan santun, serta akhlak terpuji. Ketiga, penarikan simpulan tahap akhir dari analisis data adalah penarikan kesimpulan. Berdasarkan reduksi dan penyajian data yang telah dilakukan, peneliti melakukan interpretasi mendalam untuk menemukan makna, pola, dan hubungan antarfenomena yang diamati. Kesimpulan yang ditarik bersifat tentatif dan terus diverifikasi selama proses analisis data berlangsung. Proses ini melibatkan identifikasi kritis, dan formulasi proposisi yang menjelaskan Canva memengaruhi pembelajaran menulis *comic strip* dan siswa memandang dalam pembelajaran. Kesimpulan ini tidak bersifat generalisasi statistik, tetapi merupakan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena di lokasi penelitian, memberikan wawasan yang berarti bagi pengembangan praktik pendidikan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil menyajikan temuan-temuan yang diperoleh dari analisis data yang komprehensif, mencakup observasi partisipatif selama proses pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan siswa, dan analisis mendalam terhadap dokumen berupa hasil karya *comic strip* siswa. Temuan-temuan ini memberikan gambaran mengenai efektivitas dan pengalaman penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis *comic strip* pada siswa kelas X.1 SMA Muhammadiyah Martapura.

1. Proses Pembelajaran Menulis *Comic Strip* menggunakan Canva

Observasi yang dilakukan secara cermat di kelas X.1 SMA Muhammadiyah Martapura mengungkapkan transformasi signifikan dalam dinamika proses pembelajaran menulis ketika aplikasi Canva diintegrasikan. Secara umum, siswa menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan aktif dalam setiap tahapan pembuatan *comic strip* menggunakan Canva. Suasana kelas berubah menjadi lebih hidup, interaktif, dan berpusat pada siswa, berbeda dari metode pembelajaran menulis tradisional yang cenderung pasif dan individualistik. Siswa tidak hanya sekadar menerima instruksi dari guru, tetapi secara proaktif terlibat dalam eksplorasi fitur-fitur Canva, eksperimen desain, dalam proses kreatif.

2. Kualitas *Comic Strip* yang Dihasilkan Siswa

Analisis mendalam terhadap hasil karya *comic strip* yang dibuat oleh siswa menggunakan Canva mengungkapkan adanya rangkaian yang luas dalam kualitas dan kreativitas. Beberapa siswa menunjukkan kemampuan yang bagus dalam menghasilkan *comic strip* dengan ide cerita yang kreatif, orisinal, dan alur narasi yang padat, serta menarik. Nababan (2023: 24) menjelaskan bahwa *comic strip* karya yang tidak hanya memiliki plot yang koheren, tetapi mengembangkan karakter yang memiliki kedalaman dan emosi yang nyata. Dari segi visualisasi, siswa mampu memanfaatkan fitur-fitur Canva secara optimal memilih ilustrasi yang tepat, menggunakan kombinasi warna yang harmonis, dan mengatur tata letak panel secara efektif untuk memperkuat pesan naratif dan menciptakan *comic strip* yang estetik serta memikat secara visual. Hasil karya mencerminkan pemahaman yang mendalam mengenai *comic strip* yang dihasilkan. Namun, di sisi lain, analisis yang dihasilkan mengidentifikasi bahwa sebagian siswa masih memerlukan pengembangan lebih lanjut dalam beberapa aspek. Beberapa *comic strip* menunjukkan adanya kelemahan dalam merangkai alur cerita yang koheren, dengan plot yang terasa melompat-lompat atau

kurang terhubung antarpanel. Karakter yang kurang berkembang atau dialog yang kaku menjadi hal yang perlu diperbaiki. Dalam aspek visualisasi menggunakan Canva, beberapa siswa belum sepenuhnya memanfaatkan fitur-fitur visual yang tersedia secara optimal. Misal, pemilihan gambar yang kurang relevan, penggunaan font yang kurang tepat, atau tata letak yang kurang proporsional sehingga mengurangi daya tarik *comic strip*.

3. Resepsi Siswa terhadap Penggunaan Canva

Hasil wawancara semi-terstruktur menegaskan bahwa mayoritas siswa memberikan respons yang positif terhadap pengalaman menggunakan Canva dalam pembelajaran menulis *comic strip*. Respon ini bukan sekadar tanggapan biasa, melainkan mencerminkan adanya pergeseran dalam persepsi terhadap kegiatan menulis. Siswa secara eksplisit menyatakan bahwa Canva telah membuat kegiatan menulis menjadi jauh lebih menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan, dibandingkan dengan metode penulisan tradisional sebagai tugas yang monoton.

4. Tantangan dalam Penggunaan Canva

Tanggapan positif mendominasi data penelitian ini, tetapi wawancara mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi oleh sebagian siswa dalam proses penggunaan Canva. Tantangan pertama yang sering disebutkan adalah keterbatasan pilihan gambar gratis yang tersedia dalam aplikasi. Tantangan kedua adalah kesulitan dalam menyesuaikan ukuran dan posisi elemen visual secara detail dan presisi. Tantangan ketiga, beberapa siswa mengakui bahwa membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan semua fitur yang ditawarkan oleh Canva.

Pembahasan

1. Proses Pembelajaran Menulis *Comic Strip* Menggunakan Canva

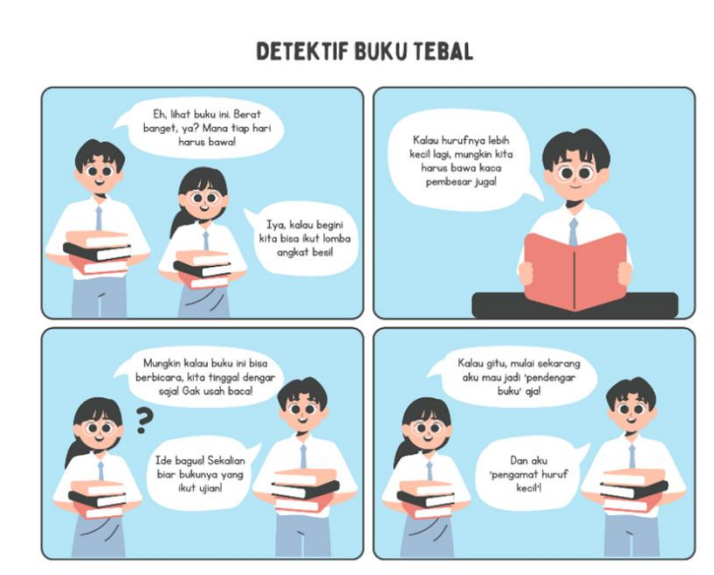
Permata (2022: 23) menjelaskan bahwa faktor penting yang berkontribusi pada tinggi antusiasme dan keterlibatan ini adalah antarmuka Canva yang dirancang secara intuitif dan mudah dipelajari. Fitur dan *template* yang beragam, serta ikon-ikon yang jelas membuat siswa yang sebelumnya minim pengalaman dalam desain grafis, mampu dengan cepat menguasai fitur-fitur dasar untuk membuat panel gambar, menambahkan teks dalam balon percakapan, dan mengatur tata letak *comic strip*.

Aisyah (2021: 13) menjelaskan bahwa kemudahan aksesibilitas dalam pembelajaran ini penting karena meminimalkan hambatan teknis yang menjadi

penghalang bagi siswa dalam mencoba alat digital baru, sehingga dapat lebih banyak memfokuskan energi kognitif pada aspek kreatif dan naratif dari penulisan *comic strip*. Siswa dapat dengan cepat menerjemahkan ide-ide menjadi visual dan teks. Kolaborasi antarsiswa secara alami terbentuk dan berkembang selama proses ini. Siswa tidak bekerja mandiri, melainkan terlibat dalam diskusi aktif, saling memberikan ide, dan memberikan masukan konstruktif terkait *comic strip* yang sedang dikerjakan. Contoh interaksi meliputi, "Coba ganti warna *bubble* ini, biar lebih kelihatan. " Tidak hanya itu, contoh interaksi lain, "Menurutku, kalau panel ini diperbesar, ekspresi karakternya jadi lebih dramatis." Fenomena kolaborasi ini tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme yang efektif, siswa belajar dengan sesama, tetapi meningkatkan kualitas *comic strip* yang dihasilkan secara kolektif. Selain itu, pengalaman kolaborasi ini secara inheren mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, membiasakan untuk bekerja dalam tim dan menghargai beragam perspektif.

2. Kualitas *Comic Strip* yang Dihasilkan Siswa

Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun Canva menyediakan fasilitas yang mudah, kemampuan dasar dalam menulis, dan estetika visual tetap menjadi faktor penting yang memerlukan bimbingan berkelanjutan dari guru. Riyan (2021:15) menjelaskan bahwa Canva adalah alat yang memfasilitasi, tetapi *skill* inti tetap harus diasah. Berikut beberapa *comic strip* yang dibuat oleh siswa.



Gambar 1. *Comic strip*

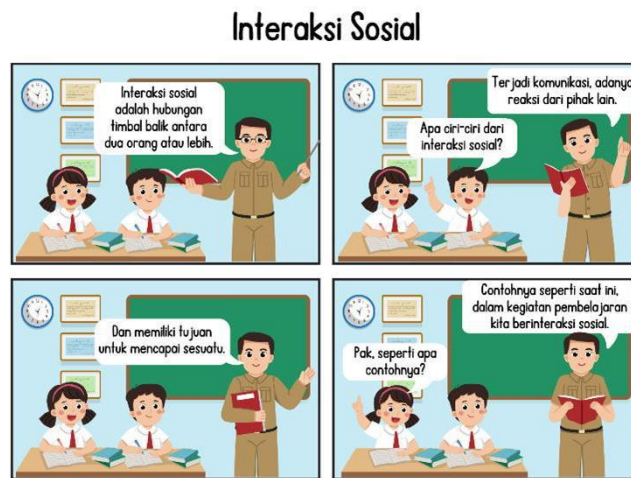
Comic strip berjudul "Detektif Buku Tebal" terdiri dari empat panel. Komik ini menggambarkan interaksi antara dua karakter siswa. Siswa laki-laki yang sedang

berdiskusi mengenai beratnya buku pelajaran dan kesulitan dalam membacanya. Pada panel pertama, salah satu siswa mengeluhkan beratnya buku yang harus dibawa setiap hari, menunjukkan beban fisik yang sering dialami pelajar. Siswa lain menanggapi dengan humor, menyiratkan bahwa dengan buku seberat itu, mereka bisa mengikuti lomba angkat besi, sebuah metafora yang menyoroti betapa beratnya buku-buku tersebut. Ini menunjukkan perspektif siswa terhadap buku pelajaran sebagai beban yang cukup signifikan. Panel kedua melanjutkan diskusi mengenai ukuran huruf. Siswa pertama berpendapat bahwa jika hurufnya lebih kecil lagi, mereka harus membawa kaca pembesar, menyoroti tantangan visual dalam membaca buku dengan cetakan kecil. Hal ini mencerminkan pengalaman umum siswa yang kesulitan membaca teks dengan ukuran huruf yang tidak nyaman, dapat mempengaruhi kenyamanan dan efisiensi belajar.

Panel ketiga memperlihatkan siswa pertama mengajukan ide imajinatif, "Mungkin kalau buku ini bisa berbicara, kita tinggal dengar saja! Gak usah baca!" Ide ini mencerminkan keinginan untuk mendapatkan informasi tanpa harus melalui proses membaca yang melelahkan. Siswa kedua menanggapi dengan antusias, "Ide bagus! Sekalian biar bukunya yang ikut ujian!" Ini adalah puncak humor dalam komik, para siswa membayangkan sebuah skenario buku itu sendiri yang bertanggung jawab atas pengetahuannya dan dapat mengikuti ujian, membebaskan siswa dari beban belajar dan ujian. Reaksi ini dapat mengisyaratkan frustrasi terhadap tuntutan akademik. Panel terakhir menunjukkan resolusi humoris dari diskusi. Siswa pertama memutuskan, "Kalau gitu, mulai sekarang aku mau jadi 'pendengar buku' aja!" Ini adalah lanjutan dari ide buku yang bisa berbicara, menunjukkan preferensi untuk mode belajar pasif. Siswa kedua kemudian menambahkan, "Dan aku 'pengamat huruf kecil'!" Ini adalah respons yang lucu dan satir terhadap masalah ukuran huruf yang diskusikan sebelumnya, menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan, mereka menemukan cara untuk beradaptasi dalam menghadapi tantangan tersebut dengan cara yang humoris.

Secara keseluruhan, *comic strip* ini berhasil menangkap dan menyajikan dengan humor beberapa keluhan umum siswa terkait proses belajar, beratnya buku, kesulitan membaca teks kecil, dan keinginan untuk proses belajar yang lebih mudah. Komik ini menggunakan dialog yang sederhana. Namun, efektif dan ilustrasi karakter yang ekspresif untuk menyampaikan pesan, menciptakan pengalaman membaca yang ringan bagi pembaca, khususnya bagi yang pernah merasakan dinamika kehidupan sekolah.

Komik ini bisa dilihat sebagai bentuk ekspresi kreatif siswa dalam mengutarakan pengalaman mereka sehari-hari.



Gambar 2. *Comic strip*

Comic strip berjudul "Interaksi Sosial" sebuah media edukasi yang dirancang untuk menjelaskan konsep interaksi sosial kepada pembaca, Komik ini terdiri dari empat panel yang menampilkan seorang guru laki-laki dan dua siswa, satu laki-laki dan satu perempuan, yang sedang belajar di kelas. Pada panel pertama, sang guru memperkenalkan definisi interaksi sosial. Kemudian, menjelaskan bahwa "Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih." Penjelasan ini disertai dengan ilustrasi sang guru yang menunjuk ke arah papan tulis (meskipun tidak terlihat penuh) dan para siswa yang duduk di meja mereka, menunjukkan situasi belajar-mengajar yang klasik. Jam dinding di latar belakang menambahkan kesan setting kelas. Panel kedua melanjutkan penjelasan guru dengan mengajukan pertanyaan retorik, "Apa ciri-ciri dari interaksi sosial?" Lalu ia menjawab sendiri dengan menunjuk ke atas seolah menjelaskan poin penting: "Terjadi komunikasi, adanya reaksi dari pihak lain." Ilustrasi di panel ini menunjukkan guru yang bersemangat dalam menjelaskan, dan para siswa yang terlihat memperhatikan, menunjukkan adanya komunikasi dua arah dalam konteks pembelajaran.

Pada panel ketiga, sang guru menambahkan ciri ketiga dari interaksi sosial: "Dan memiliki tujuan untuk mencapai sesuatu." Guru kembali digambarkan sedang menjelaskan dengan gestur tangan, sementara para siswa tetap fokus menyimak. Panel ini menguatkan pemahaman bahwa interaksi sosial bukan hanya sekadar pertemuan, melainkan memiliki maksud atau hasil yang ingin dicapai. Panel terakhir menampilkan

salah satu siswa perempuan yang bertanya kepada guru, "Pak, seperti apa contohnya?" Pertanyaan ini menunjukkan ketertarikan siswa untuk memahami konsep secara lebih konkret. Sang guru kemudian menjawab dengan memberikan contoh yang sangat relevan dengan situasi mereka saat itu: "Contohnya seperti saat ini, dalam kegiatan pembelajaran kita berinteraksi sosial." Jawaban ini tidak hanya memberikan contoh tetapi mengaitkan konsep interaksi sosial langsung dengan pengalaman para siswa, membuatnya lebih mudah dipahami dan diingat. Secara keseluruhan, *comic strip* ini adalah alat edukasi yang efektif untuk menjelaskan konsep interaksi sosial. Desain visual sederhana, kartunis, dan menarik dengan warna-warna cerah yang cocok untuk target audiens anak-anak atau remaja.



Gambar 3. *Comic strip*

Comic strip berjudul "Kebiasaan Berbicara Baik dan Santun" sebuah karya edukatif yang berfokus pada penggunaan kata-kata sopan seperti "terima kasih", "maaf", "tolong", dan "permisi" dalam kehidupan sehari-hari. Komik ini terbagi menjadi enam panel yang menceritakan sebuah narasi sederhana, tetapi efektif. Panel pertama memperkenalkan karakter utama, Dika yang sedang kebingungan karena kucing kesayangannya, Miko, hilang. Ekspresi Dika menunjukkan kekhawatiran yang langsung mengundang empati pembaca. Panel kedua menunjukkan Dika berpapasan dengan Rara di jalan. Dika, meskipun sedang dalam kesulitan, tetap menggunakan frasa sopan saat meminta bantuan, "Apakah aku boleh minta tolong?" Ini adalah contoh pertama dari penerapan kebiasaan berbicara santun yang ingin disampaikan oleh komik. Rara merespons dengan positif, menunjukkan kesediaannya untuk membantu. Panel ketiga

melanjutkan interaksi antara Dika dan Rara. Dika menjelaskan situasinya, "Kucingku, Miko, hilang sejak pagi. Bolehkah kamu membantu mencarinya?" Penggunaan kata "Bolehkah" kembali menekankan kesopanan Dika dalam meminta bantuan. Respon Rara yang tanpa ragu menunjukkan bahwa permintaan yang disampaikan dengan santun cenderung mendapatkan respon positif.

Panel keempat menampilkan Rara memberikan petunjuk kepada Dika, "Sepertinya aku lihat kucing berada di rumah Boni!" Informasi ini menjadi titik balik dalam pencarian Miko. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif dan sopan dapat menghasilkan bantuan yang berharga dari orang lain. Panel kelima menggambarkan Dika dan Rara bergegas menuju rumah Boni. Ketika mereka sampai, Dika kembali menunjukkan kesopanannya dengan mengucapkan "Permisi, Boni, apakah kamu melihat kucingku, Miko?" Penggunaan kata "Permisi" sangat tepat ketika bertamu atau ingin meminta perhatian. Boni merespons dengan menunjukkan Miko yang ternyata memang ada di rumahnya, memperlihatkan hasil dari komunikasi yang baik. Panel keenam adalah resolusi dari cerita. Dika mengucapkan "Terima kasih banyak ya, Rara dan Boni sudah membantu menemukan Miko! Maaf jika aku merepotkan kalian." puncak dari pesan komik, Dika tidak hanya mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan, tetapi meminta maaf jika ada kerepotan yang ditimbulkan. Rara dan Boni merespons dengan "Sama-sama, Dika," menunjukkan bahwa tindakan Dika dihargai dan tidak ada perasaan direpotkan. Secara keseluruhan, comic strip ini berhasil menyampaikan pesan moral dengan jelas dan aplikatif. Alur cerita yang sederhana dan realistis membuat pesan mengenai pentingnya berbicara baik dan santun mudah dicerna oleh pembaca, khususnya anak-anak. Penggunaan visual yang cerah dan karakter yang ramah mendukung tujuan edukasi komik ini. Komik ini tidak hanya mengajarkan penggunaan kata-kata sopan, tetapi menunjukkan dampak positif dalam interaksi sosial, seperti mendapatkan bantuan, membangun hubungan baik, dan menyelesaikan masalah.

Rapi sebagian dari Akhlak Terpuji



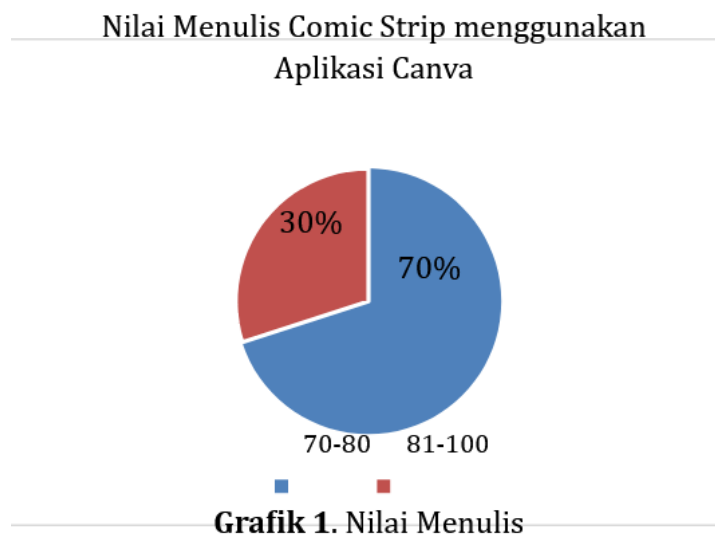
Gambar 4. *Comic strip*

Comic strip berjudul "Rapi sebagian dari Akhlak Terpuji" sebuah karya edukatif yang bertujuan untuk menyampaikan pesan moral mengenai kerapian sebagai bagian dari perilaku terpuji. Komik ini terdiri dari empat panel yang menceritakan interaksi antara dua karakter anak, seorang anak perempuan bernama Nina dan seorang anak laki-laki, Dito yang sedang bermain. Pada panel pertama, Nina terlihat mengeluh "capek deh mainnya. Yuk tinggalin aja!" menggambarkan kebiasaan umum anak-anak yang seringkali malas membereskan mainan setelah selesai bermain. Namun, Dito memberikan respons yang lebih bijak, "Hmm... tapi mainannya harus dirapikan dulu, Diti!" Meskipun namanya ditulis di dialog, Mainan yang berserakan di latar belakang semakin memperjelas situasi. Panel kedua melanjutkan diskusi antara kedua anak tersebut. Dito menjelaskan alasannya mengapa mainan harus dirapikan: "Iya juga, ya... aku jadi sering kehilangan mobil-mobilanku." Nina pun menimpali dengan pemikiran yang sama, "Kalau kita rapi, mainan jadi mudah dicari nanti." Dialog ini secara efektif menunjukkan konsekuensi positif dari kerapian, yaitu kemudahan dalam menemukan barang dan menghindari kehilangan. Ini adalah motivasi praktis yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Pada panel ketiga, terlihat perubahan sikap pada Nina. Ia menawarkan bantuan kepada Dito, "Nina, aku bantuin ya. Mulai sekarang aku mau lebih rapi!" menunjukkan bahwa Nina telah memahami pentingnya kerapian dan termotivasi untuk mengubah perilakunya. Dito menyambut dengan gembira, "Asyik! Kalau rapi, tempat main juga jadi enak dilihat!" Panel ini tidak hanya menunjukkan tindakan merapikan, tetapi menyoroti keuntungan visual dan estetika dari lingkungan yang rapi, yaitu menjadi lebih menyenangkan untuk dilihat. Panel keempat, sekaligus panel penutup,

menampilkan kedua anak tersebut berdiri di ruangan yang kini sudah rapi. Mereka menunjukkan ekspresi puas dan gembira. Dito berseru, "Wah, jadi kelihatan bagus dan lega!" Pernyataan ini merefleksikan perasaan positif yang muncul dari lingkungan yang tertata, seperti rasa nyaman dan ketenangan. Nina menutup komik dengan menyampaikan pesan moral utama, "Rapi itu sebagian dari akhlak terpuji, lho!" Pesan ini menguatkan bahwa kerapian bukan hanya tentang kebersihan atau estetika, tetapi bagian dari perilaku moral yang baik dan patut dipuji. Secara keseluruhan, *comic strip* ini berhasil menyampaikan pesan edukatif mengenai kerapian dengan cara yang mudah dipahami bagi anak-anak. Alur cerita yang sederhana, dari masalah (mainan berantakan), kesadaran akan pentingnya kerapian, tindakan merapikan, hingga hasil positif dan pesan moral, disajikan dengan jelas. Ilustrasi karakter yang ekspresif dan lingkungan yang berubah dari berantakan menjadi rapi secara visual mendukung narasi.

Selanjutnya dilakukan penilaian terhadap hasil menulis *comic strip* menggunakan aplikasi Canva. Hasil penilaian tergambar dalam grafik 1 dengan rata-rata 81,4. Nilai rentang 70-80 terdapat 70% dan nilai 81-100 terdapat 30%.



3. Resepsi Siswa terhadap Penggunaan Canva

Ramadhania (2023: 42) menjelaskan bahwa format *comic strip* yang menggabungkan teks dan visual secara dinamis jauh lebih interaktif dan sesuai dengan gaya belajar yang akrab dengan media digital. Salah satu fitur yang ditekankan siswa adalah kemudahan dalam menambahkan gambar dan elemen visual lainnya. Mengasah kemampuan kemampuan siswa untuk secara instan menyisipkan ilustrasi, ikon, atau foto membantu secara signifikan dalam memvisualisasikan ide cerita dengan lebih

jelas. Kemampuan untuk secara langsung melihat gambar dan teks berinteraksi dalam panel *comic strip* membantu siswa dalam mengembangkan alur cerita, menciptakan karakter yang lebih berdimensi, dan membangun suasana yang sesuai.

Banyak siswa yang menyebutkan bahwa penggunaan Canva secara signifikan telah memicu kreativitas dan meningkatkan motivasi internal dalam menulis. Siswa lebih bebas untuk bereksperimen dengan berbagai ide baru, mencoba gaya narasi yang berbeda, dan mengekspresikan diri dengan cara yang lebih personal dan artistik melalui *comic strip*. Canva memberikan "kanvas" digital ide-ide abstrak dapat diwujudkan menjadi karya visual yang konkret dan memuaskan, sehingga secara langsung meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan terhadap proses dan hasil penulisan. Salah satu kutipan dari siswa, "Awalnya saya pikir menulis itu susah, tapi pakai Canva jadi lebih seru karena kita bisa langsung lihat gambar yang kita buat jadi bagian dari cerita," dengan jelas mengilustrasikan Canva berhasil mengubah persepsi menulis dari tugas yang menakutkan menjadi aktivitas kreatif yang menyenangkan dan bermakna.

4. Tantangan dalam Penggunaan Canva

Tantangan pertama yang sering disebutkan adalah keterbatasan pilihan gambar gratis yang tersedia dalam aplikasi. Meskipun Canva menawarkan banyak pilihan, siswa terbatas dalam menemukan ilustrasi yang spesifik atau unik sesuai dengan imajinasi. Hal ini mendorong untuk mencari alternatif, seperti mencari gambar dari sumber eksternal atau mencoba membuat sketsa sederhana sendiri yang memakan waktu lebih lama. Tantangan kedua adalah kesulitan dalam menyesuaikan ukuran dan posisi elemen visual secara detail dan presisi. Meskipun Canva dirancang untuk kemudahan penggunaan, beberapa siswa yang memiliki visi desain yang lebih spesifik atau yang ingin mencapai tata letak yang presisi, menemukan bahwa penyesuaian detail seperti ukuran, rotasi membutuhkan usaha lebih. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun Canva ramah pengguna, penguasaan tingkat lanjut memerlukan latihan dan pemahaman yang lebih dalam mengenai fitur-fitur pengeditan. Tantangan ketiga, beberapa siswa mengakui bahwa membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan semua fitur yang ditawarkan oleh Canva. Meskipun antarmuka dasarnya intuitif, aplikasi ini memiliki banyak fungsi dan elemen yang dapat dieksplorasi. Siswa yang kurang terbiasa dengan aplikasi desain memerlukan bimbingan lebih intensif atau waktu eksplorasi mandiri yang lebih lama untuk dapat memanfaatkan seluruh potensi Canva secara maksimal. Hal ini menyoroti perlu sesi orientasi yang lebih terstruktur

atau waktu eksplorasi yang lebih banyak di awal pembelajaran untuk memastikan semua siswa dapat beradaptasi dengan baik. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini secara kuat mengindikasikan bahwa Canva memiliki potensi transformatif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, memicu kreativitas, dan memperkaya keterampilan menulis siswa melalui media *comic strip*. Namun, penting untuk digarisbawahi bahwa keberhasilan implementasi ini tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri. Idrus (2022: 16) menjelaskan bahwa peran guru dalam merancang skenario pembelajaran yang efektif, memberikan panduan yang relevan, serta memfasilitasi pemecahan masalah teknis dan kreatif siswa, tetap menjadi faktor kunci yang tidak tergantikan dalam memaksimalkan manfaat penggunaan Canva sebagai alat pedagogis. Penelitian ini menegaskan bahwa ketika teknologi digital diintegrasikan dengan strategi pengajaran yang tepat dapat menjadi katalisator yang kuat untuk inovasi pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang komprehensif, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi Canva memiliki potensi transformatif yang signifikan dalam pembelajaran menulis *comic strip*, dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Kemudahan penggunaan Canva dengan antarmuka yang intuitif dan fitur visual yang kaya, terbukti efektif dalam membantu siswa memvisualisasikan ide cerita, mengubah proses penulisan dari tugas yang abstrak menjadi aktivitas kreatif yang konkret dan menarik. Persepsi positif siswa terhadap Canva yang diungkapkan melalui wawancara, mengindikasikan bahwa media ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi anggapan umum bahwa menulis adalah kegiatan yang membosankan dan kurang menarik. Canva berhasil memicu kreativitas siswa, mendorong untuk bereksperimen dengan ide-ide baru, dan mengekspresikan diri melalui *comic strip* dengan cara yang lebih personal dan visual. Namun, penelitian ini mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran. Tantangan- tantangan ini meliputi perlunya panduan yang lebih terstruktur dan komprehensif dalam penggunaan fitur-fitur Canva yang lebih kompleks, terutama bagi siswa yang kurang familiar dengan aplikasi desain grafis. Selain itu, penyediaan sumber daya visual yang lebih beragam dan relevan, baik yang gratis maupun

berbayar, menjadi pertimbangan penting untuk mendukung kreativitas siswa dan menghindari keterbatasan dalam pilihan desain.

Penelitian ini merekomendasikan agar guru bahasa Indonesia dapat mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran menulis dengan perencanaan yang matang dan dukungan yang memadai untuk mengatasi tantangan yang timbul.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfarisi, R. S. (2019). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Anekdote Bermuatan Cinta Tanah Air. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 102-115.
- Aisyah, A. S. (2021). Efektifitas Model Think Talk Write (TTW) terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Bahasa*, 2(10), 35-67.
- Amrullah, S. (2018). Studi Sistematis Aspek Kreativitas dalam Konteks Pendidikan. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187-200.
- Andriani, E. Y. (2023). Inovasi Teks Anekdote Bermuatan Karakter Kedisiplinan Untuk Siswa SMK Kelas X. *Patria Education Jurnal*, 3(3), 216.
- Aulia, F. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Kemendikri.
- Cahaya, N., Mu'in, F., Noortyani, R., Dewi, D. W. C., Murdianingsih, A., Novitasari, A., ... & Indriyani, A. I. (2025). Pemberdayaan Soft Skills Siswa SMPN 3 Banjarmasin melalui Pelatihan Desain Poster Berbasis Canva. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(4), 1147-1154.
- Dalizah, N. (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. (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.
- Fitria, I. M., & Kuntoro. (2021). Teks Anekdote Dalam Web Guru Pendidikan (Pola, Struktur, Pesan Moral, Dan Relevansinya Bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas X). *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 166.
- Idrus, A. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Tanpa Teks Terhadap Keterampilan Menulis Teks Dialog Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1(3). 489-494.
- Kholifah, S. (2021). Penerapan Metode Role Playing Dengan Multimedia Untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Bermain Drama Pada Siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan. *Journal Of Education Technology And Civic Literacy*. 1(2), 46.
- Miles M. B., Huberman M. A., Saldaña J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage Publications.
- Muminah. (2024). Penerapan Media Canva dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Discovery Learning di Kelas VII. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 45-58.
- Nababan, N. S. (2023). Pengaruh Media Visual Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas V SD Negeri 10 Hutagalung Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Coram vMundo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*. 5(2), 23-54.

- Onwuegbuzie, A. J., Abrams, M. L., Abrams, S. S., Cohen Miller, A. S., & Bambrola, A. (2024). A Meta-Framework For Conducting An Integrated Mixed Methods Autoethnography. *Journal Of Mixed Methods Research*.
- Permata, I. D. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Tema Motivasi Berprestasi Dalam Layanan Informasi Bagi Mahasiswa. *Digital Repository Unila* 4(1), 28-31.
- Ramadhania, D. A. (2023). Penggunaan Media Komik terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*. 7(1), 119-124.