
**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MEMBUAT KOMIK STRIP
MATERI TEKS ANEKDOT KELAS X-L SMA
NEGERI 2 TARAKAN**

Devi Amanda A.R¹, Siti Fathonah², Inung Setyami³

Universitas Borneo Tarakan, Tarakan

e-mail: ¹sitifathonah@borneo.ac.id, ²deviamandaa2612@gmail.com,

³inung.setyami@yahoo.com

***Abstract:** This article discusses the use of Canva as a learning aid to create comic strips in Indonesian language subjects on anecdotal text material. This study aims to determine the effectiveness of Canva as a creative learning medium that helps students understand the material in an interesting and interactive way. Through the use of Canva, students are invited to compose and visualize anecdotal texts in the form of comic strips, which are expected to increase their interest in learning and understanding of the material. The results of the study indicate that the Canva application can increase students' creativity and involvement in learning anecdotal texts. This study uses the Classroom Action Research (CAR) type of research. The subjects of the study were 35 students of class X-L of SMA Negeri 2 Tarakan. The data collection techniques used in this study were Interviews, Observations, and Documentation Studies. The difficulties of students in anecdotal text material are the lack of understanding of the structure and characteristics of anecdotal texts, difficulty identifying elements of humor and satire, especially if the context is related to social issues that they may be less familiar with. Students also have difficulty using short and concise language with appropriate vocabulary to convey messages, students find it difficult to adjust the right language to maintain a humorous or satirical nuance without reducing the message they want to convey. Therefore, there needs to be interesting media and learning methods to help students pour ideas and creativity into comic strips created using the Canva application.*

***Keywords:** student creativity, canva, anecdotal text, comic strips*

Abstrak: Artikel ini membahas tentang penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk membuat komik strip dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Canva sebagai media pembelajaran kreatif yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang menarik dan interaktif. Melalui penggunaan Canva, siswa diajak untuk menyusun dan memvisualisasikan teks anekdot dalam bentuk komik strip, yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka terhadap materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks anekdot. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-L SMA Negeri 2 Tarakan yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Wawancara, Observasi, dan Studi Dokumentasi. Adapun kesulitan siswa pada materi teks anekdot adalah kurangnya pemahaman struktur dan ciri teks anekdot, kesulitan mengidentifikasi unsur humor dan sindirihan terutama jika konteksnya berhubungan dengan isu-isu sosial yang mungkin kurang mereka kenal. Siswa juga kesulitan menggunakan bahasa yang singkat dan padat dengan kosakata yang sesuai untuk menyampaikan pesan, siswa merasa sulit menyesuaikan bahasa yang tepat agar tetap memiliki nuansa humor atau sindiran tanpa mengurangi peswan yang ingin disampaikan. Oleh sebab itu, perlu adanya media dan metode pembelajaran yang menarik agar dapat membantu siswa dalam menuangkan ide dan kreativitas ke dalam komik strip yang dibuat menggunakan aplikasi Canva.

Kata kunci: kreativitas siswa, canva, teks anekdot, komik strip

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang amat sangat penting bagi setiap generasi, terutama generasi muda, dalam mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu negara, khususnya di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Di era modern ini, kemajuan teknologi yang pesat menuntut para pendidik dan peserta didik untuk memahami serta memanfaatkan teknologi sebagai langkah dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif, kolaboratif, dan selaras dengan perkembangan teknologi adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, sehingga memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan baru dan menciptakan karya melalui penerapan teknologi.

Kurikulum saat ini juga dirancang untuk mendorong siswa berpikir secara kreatif, inovatif, dan kolaboratif, dengan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses belajar. Pendekatan ini mengurangi ketergantungan pada buku atau guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Selain itu, di era revolusi industri 4.0, teknologi menjadi bagian integral dalam berbagai aktivitas, termasuk pembelajaran, sehingga pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi semakin relevan dan diperlukan.

Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat mendukung kelancaran proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar, penting bagi guru dan siswa untuk memahami dan memanfaatkan media pembelajaran guna menciptakan proses pembelajaran yang efektif, aktif, dan bermakna.

Bagi guru, media pembelajaran memiliki manfaat dalam merangsang

penalaran siswa, serta mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan aktif. Sementara itu, bagi siswa, media pembelajaran memberikan peluang untuk mengolah penalaran menjadi karya nyata, menghasilkan kreasi yang inovatif, serta menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mendorong mereka untuk mengubah penalaran menjadi sesuatu yang nyata, menciptakan karya kreatif, dan menjadi individu yang aktif. Dengan demikian, media pembelajaran membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Seorang pendidik perlu mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan. Selain itu, baik pendidik muda maupun pendidik yang mendekati akhir masa tugasnya, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi modern untuk menciptakan proses belajar yang kreatif, penuh semangat, dan terampil.

Salah satu aplikasi teknologi yang mendukung kebutuhan ini adalah Canva. Canva merupakan platform desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lainnya.

Aplikasi Canva memiliki sejumlah kelebihan. Canva menawarkan berbagai desain menarik yang dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur yang disediakan membantu menghemat waktu, karena proses desain menjadi lebih praktis.

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran memiliki beberapa alasan utama. Pertama, dampak revolusi industri 4.0 menuntut peserta didik untuk menjadi

kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta memiliki keterampilan baru. Revolusi ini mengubah berbagai aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai alat utama. Kedua, Canva berfungsi sebagai sarana media pembelajaran yang praktis, baik dalam penggunaan, waktu, maupun hasil yang diperoleh. Ketiga, aplikasi ini mendukung literasi visual peserta didik dalam berbagai mata pelajaran.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran sastra seperti puisi, peserta didik tidak hanya mengandalkan buku atau teks tertulis, tetapi juga dapat menuangkan ide, kreativitas, dan emosinya melalui elemen visual seperti warna, gambar, suasana, dan simbol yang tersedia di Canva. Pendekatan ini memberikan dimensi baru dalam literasi visual, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Selain puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Anekdote aplikasi Canva juga sangat membantu dalam pembuatan komik strip, selain mempermudah peserta didik membuat komik strip teks anekdot aplikasi canva juga sebagai media untuk menyalurkan kreatifitas siswa dan siswi SMAN 2 Tarakan khususnya kelas X-L.

Melalui pengembangan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan positif tentang pemanfaatan aplikasi teknologi modern seperti Canva sebagai media pembelajaran yang relevan di era saat ini. Hal ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat mendukung proses pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran matematika. Metode kualitatif digunakan sebagai kerangka pelaksanaan penelitian yang terstruktur (Darmalaksana, 2020). Secara garis besar, terdapat dua jenis metode penelitian yang biasa digunakan, salah satunya adalah

metode penelitian kualitatif.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X-L SMA Negeri 2 Tarakan yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Wawancara, Observasi, dan Studi Dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan dan mentransfer pesan, sehingga penerima dapat menjalani proses belajar dengan cara yang efisien, efektif, dan terencana. Hal ini menciptakan suasana belajar yang kondusif, memudahkan peserta didik memahami materi lebih cepat, sekaligus meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih mendalam (Jeklin, 2016).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah dengan menggunakan sumber Ÿya teknologi sebagai media pendukung pembelajaran (Akhmadan, 2017).

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang dapat diakses melalui perangkat desktop, PC, dan Android, dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan. Sebagai platform desain grafis dan publikasi online, Canva pertama kali diluncurkan pada tahun 2013 dan telah menjadi favorit banyak pengguna, termasuk mereka yang baru mengenal desain.

Aplikasi ini dapat digunakan melalui situs web, aplikasi PC, atau perangkat seluler, sehingga memudahkan pengguna untuk berkreasi kapan saja dan di mana saja. Canva dikenal karena kemudahan akses dan penggunaannya, menjadikannya pilihan utama bagi mereka yang ingin membuat konten visual tanpa harus memiliki keahlian khusus di bidang desain.

Selain kemudahan tersebut, Canva menyediakan ribuan template siap pakai yang sangat membantu pemula dalam menciptakan desain yang menarik. Aplikasi ini tersedia secara gratis, namun juga menawarkan versi berbayar dengan

fitur tambahan, termasuk lebih banyak template dan alat desain yang lebih canggih.

Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan beragam fitur dan template yang memudahkan siswa dan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Dalam konteks materi teks anekdot, Canva dimanfaatkan untuk membuat komik strip yang menggambarkan cerita humoris atau sindiran sosial dengan visual yang mendukung. Melalui fitur seperti elemen ilustrasi, penyesuaian warna, font, dan layout, siswa dapat menuangkan ide dan imajinasinya secara kreatif.

Penggunaan Canva untuk membuat komik strip tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan isi teks anekdot, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Proses ini melibatkan pengolahan informasi dari teks ke visual, sehingga siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam karya visual. Meskipun Canva menawarkan banyak kemudahan, beberapa tantangan tetap ada, seperti keterbatasan akses internet atau kurangnya pengalaman awal siswa dalam menggunakan aplikasi ini. Solusinya adalah guru memberikan panduan awal penggunaan Canva dan menyediakan alternatif akses internet melalui fasilitas sekolah.

Dalam kegiatan inti pembelajaran, guru menerapkan model Project Based Learning (PJBL). Pendekatan ini mengurangi dominasi ceramah selama pembelajaran, menggantinya dengan aktivitas diskusi kelompok dan tanya jawab. Siswa diajak untuk secara aktif bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek, yaitu memproduksi teks anekdot dan mengubahnya menjadi komik strip.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan teks anekdot yang diubah menjadi komik strip dipilih dengan tujuan mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil karya yang dihasilkan melalui proses ini menjadi lebih bervariasi dan menarik. Selain itu,

siswa secara tidak langsung dapat menyampaikan kritik terhadap fenomena sosial, kondisi, atau kebijakan pemerintah, mengingat teks anekdot seringkali mengandung unsur sindiran (Ismail, 2018).

Menggabungkan model pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi Canva menciptakan pendekatan unik dan membedakannya dari penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, guru memberikan kebebasan tema kepada siswa saat membuat teks anekdot. Meskipun tema bebas awalnya menjadi tantangan karena siswa harus mengaitkan ciri khas teks anekdot, yaitu sifat menyindir, ternyata siswa mampu menciptakan teks anekdot yang menarik dan relevan.

Pendekatan tema bebas dalam pembelajaran ini memberikan dampak positif bagi siswa. Mereka tidak hanya mempelajari materi tetapi juga memperoleh keterampilan baru. Beberapa manfaat yang terlihat meliputi:

1. Pengembangan kreativitas siswa, kebebasan dalam memilih tema memacu siswa untuk berpikir lebih inovatif.
2. Peningkatan keterampilan problem-solving, siswa dilatih untuk memecahkan masalah kompleks yang terkait dengan proyek.
3. Peningkatan keterampilan teknis, siswa belajar mengelola bahan dan alat, seperti Canva, untuk menyelesaikan tugas proyek.

Kolaborasi yang lebih baik, melalui kerja kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama secara efektif dan berbagi tanggung jawab.

Dengan model pembelajaran PJBL yang berorientasi pada proyek, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka terlibat langsung dalam proses penciptaan produk, seperti teks anekdot yang dikembangkan menjadi komik strip melalui aplikasi Canva. Metode ini berhasil meningkatkan keterampilan siswa sekaligus membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam pembuatan komik strip pada materi teks anekdot terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan Project Based Learning (PJBL), siswa tidak hanya mempelajari struktur dan ciri teks anekdot, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan problem-solving. Proses mengubah teks anekdot menjadi komik strip dengan Canva memfasilitasi siswa untuk menuangkan ide, imajinasi, dan kreativitas dalam karya visual yang menarik dan relevan. Keberhasilan penerapan metode ini didukung oleh beberapa faktor, seperti kemudahan akses dan fitur Canva yang memungkinkan siswa mendesain dengan praktis kapan saja. Pendekatan pembelajaran kolaboratif melalui kerja kelompok yang mendorong siswa untuk saling berbagi tanggung jawab dan berkolaborasi.

Kebebasan tema yang memotivasi siswa untuk berpikir lebih inovatif dan menghasilkan teks anekdot yang unik. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya pengalaman awal dalam menggunakan aplikasi dapat diatasi melalui panduan awal yang diberikan oleh guru dan penyediaan fasilitas sekolah. Secara keseluruhan, kombinasi model PJBL dan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan, sekaligus memberikan keterampilan baru.

SIMPULAN

Pendekatan tema bebas dalam pembelajaran ini memberikan dampak

positif bagi siswa. Mereka tidak hanya mempelajari materi tetapi juga memperoleh keterampilan baru. Beberapa manfaat yang terlihat meliputi:

1. Pengembangan kreativitas siswa, kebebasan dalam memilih tema memacu siswa untuk berpikir lebih inovatif.
2. Peningkatan keterampilan problem-solving, siswa dilatih untuk memecahkan masalah kompleks yang terkait dengan proyek.
3. Peningkatan keterampilan teknis, siswa belajar mengelola bahan dan alat, seperti Canva, untuk menyelesaikan tugas proyek.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2017). *Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia*. 150–156.
- Akhmadan Widyastuti. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Flash dan Moodle. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matemstiks*, 06, 27–40.
- Aulia, G. A., & Umar, A. (2019). Hubungan pemahaman struktur dan ciri kebahasaan dengan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan. *Urnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 104–115.
- Darmalaksana, W. (2020). *Studi pustaka dan studi lapangan*.
- Faiz, A., Hambali, D. S., Mulyadi, M., & Kurniawaty, I. (2022). Tinjauan studi pustaka tahapan domain afektif untuk mengukur karakter siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5508–5515.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.