

Implementasi Canva pada Pembelajaran Menulis Komik Strip (Teks Anekdote) Kelas X ULP 2 di SMK Negeri 2 Semarang

Noviana Siska Umi Sikhatun¹

¹ PPG Calon Guru Gelombang 2 Tahun 2024, Universitas PGRI Semarang

¹ peserta.23562@ppg.belajar.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi yang dilakukan oleh peserta didik melalui media pembelajaran Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia menulis Komik Strip. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian kualitatif dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data penelitian ini yaitu peserta didik kelas X ULP 2. Subjek penelitian ini yaitu implementasi Canva pada pembelajaran menulis Komik Strip. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi. Metode analisis data penelitian yang dilakukan peneliti yaitu deskriptif analisis. Hal tersebut merupakan metode analisis data yang bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data. Hasil penelitian ini peserta didik yang berjumlah 36 dari kelas X ULP 2 dapat mengimplementasikan Canva dalam membuat proyek Komik Strip dengan karakter yang berbeda-beda sesuai dengan kreativitas, inovasi, ide, temanya masing-masing. Simpulan penelitian ini adalah aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia. Peserta didik dapat mengimplementasikan Canva pada materi Teks Anekdote proyek menulis Komik Strip.

Keywords/Kata Kunci: *canva, implementasi, komik strip, teks anekdot*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada saat ini memberikan berbagai dampak bagi kehidupan di masyarakat. Dampak tersebut berupa positif yang bermanfaat bagi masyarakat adapun negatif seperti membuat masyarakat menjadi ketergantungan terhadap teknologi yang serba cepat. Pada Abad 21 terjadi berbagai perubahan berupa hal dasar atau pokok yang menjadi landasan atau dasar dari suatu sistem. Salah satu perkembangan teknologi dapat dijumpai dalam bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang berlangsung baik di kelas maupun di luar kelas banyak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi tersebut dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia media pembelajaran dapat diaplikasikan untuk membantu guru dan peserta didik. Setelah itu peserta didik akan merasakan berbagai manfaat dari pemanfaatan perkembangan teknologi yang digunakan. Salah satunya yaitu pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran.

Wati (2016, p.3) menyatakan bahwa media dapat diuraikan sebagai sumber belajar yang dapat memberikan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran juga dapat digunakan oleh peserta didik untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, tindakan, serta kemauan dalam belajar. Melalui media pembelajaran akan mendorong peserta didik untuk kreatif, inovatif, dan mengikuti perkembangan teknologi Abad 21.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SMK Negeri 2 Semarang, media pembelajaran melalui aplikasi Canva dipilih oleh guru untuk menjadikan suasana kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi kreatif serta inovatif. Pelangi (2020, p.81) menjabarkan tentang aplikasi Canva ialah platform desain berbasis daring yang didalamnya memiliki berbagai desain infografik, poster, video grafik, bagan, brosur, logo, presentasi, sampul buku, dan lain sebagainya serta dapat terkoneksi dengan media sosial yang dimiliki. Aplikasi ini mempunyai berbagai templat yang sudah tersedia dan peserta didik juga bisa membuat templat sesuai keinginannya sendiri. Melalui aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai media pembelajaran baik guru dalam memaparkan materi ataupun peserta didik dalam membuat proyek karena tersedia berbagai templat yang beragam.

Media Canva dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran oleh peserta didik. Salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X jenjang SMK terdapat materi Teks Anekdote. Teks anekdot yaitu sebuah cerita lucu yang mengandung kritik atas fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi Canva dalam elemen menulis yaitu menulis Komik Strip. Proyek menulis Komik Strip dapat memanfaatkan aplikasi Canva karena mempunyai berbagai templat yang dapat diaplikasikan oleh peserta didik. Melalui pengaplikasian Canva tersebut diharapkan peserta didik mempunyai inovasi dalam isi Komik Strip, kritikan Komik Strip, ide, gagasan, serta kreativitas pemilihan templat.

Selain alasan yang telah diuraikan, penelitian ini dilakukan karena belum terdapat penelitian yang berkaitan dengan implementasi Canva pada Pembelajaran Menulis Komik Strip (Teks Anekdote). Penelitian terdahulu memaparkan bahwa pemanfaatan teknologi menjadi media pembelajaran dapat meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik serta mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian terdahulu yang menjadi pembanding dalam penelitian ini adalah penelitian yang mengkaji media pembelajaran. Salah satu penelitian terdahulu dilakukan oleh (Setyowati, Dewi et al., 2024) yang memaparkan bahwa media TikTok dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran menulis Teks Prosedur. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian pembanding adalah media pembelajaran yang berbeda yaitu canva serta materi yang berbeda yaitu Teks Anekdote. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi yang dilakukan oleh peserta didik melalui media pembelajaran Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia menulis Komik Strip. Penelitian ini berjudul Implementasi Canva pada Pembelajaran Menulis Komik Strip (Teks Anekdote) Kelas X ULP 2 di SMK Negeri 2 Semarang.

Metode

Penelitian ini ialah jenis penelitian kualitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian ini adalah metode dengan hasil penelitian yang berupa catatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada kelas X ULP 2 di SMK Negeri 2 Semarang saat PPL ke-1 PPG Calon Guru Gelombang 2

Universitas PGRI Semarang. Data penelitian ini yaitu deskripsi terkait tentang implementasi media Canva oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menulis Komik Strip (Teks Anekdote). Teknik pengumpulan data penelitian ialah yaitu observasi langsung pada saat kegiatan pembelajaran di kelas pada saat peserta didik membuat proyek Komik Strip.

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.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi media pembelajaran Canva dalam menulis Komik Strip memberikan dampak positif bagi peserta didik. Hal tersebut dapat terlihat dari kreativitas peserta didik dalam mengembangkan tema Komik Strip. Selain itu, peserta didik menjadi kreatif dan inovatif dengan mengaplikasikan templat yang terdapat dalam Canva serta mengkombinasikan dengan ide-ide yang terbaru atau kekinian mengikuti perkembangan zaman. Peserta didik di kelas X ULP 2 terbagi menjadi enam kelompok dengan tema-tema yang berbeda kemudian setiap peserta didik membuat Komik Strip dengan templat dan isi yang berbeda dengan teman satu kelompoknya. Proyek menulis Komik Strip ini merupakan proyek mandiri tetapi peserta didik bisa saling berdiskusi dengan teman satu kelompoknya.

Table 1. Pembagian Tema Komik Strip

Kelompok	Tema	Nama
1	Menghindari Tawuran Antar Pelajar	Annisa Rahma Arfina Innez Arlinda R Arviani V
2	Melestarikan Budaya Daerah	Julia Ferioza Keyla Shifa Keyra Deviana Khanifatul U
3	Stop Perundungan atau bullying	Sabrina Aulia M.P Siti Nur A Talitha Nada Y Zahra Tussyita
4	Kebersihan Kelas (Mencintai Lingkungan)	Davina Putri Diana Putri Emelie C Fataah N
5	Pelajar Indonesia	Aurelia Widya K Azka Nida An Khoffiyya R Cristian Issac G Corinna Cornelia G
6	Kejujuran	Fazrian A Feby luthfiana D

		Hanindieva Vika P Ivenna Resti J
7	Pentingnya Pendidikan	Nasywa Syafitri Naufata Arafa Nayla Patrisia Noviana Nur Eka Putri
8	Patuh Peraturan Lalu Lintas	Leonita Adhtya Putrie Lintang Syahputra I Luluk Salsabila Nabila Salsaputri
9	Kedisiplinan	Nur Hidayah Putri Nuraini Quinza Ailavarisha Nurhakim Quthaifa Zahra Awwaliya

Kelas X ULP 2 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 isi nya berbeda.

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 ULP 2. 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 gambar tersebut motivasi dan semangat belajar peserta didik tanpa media pembelajaran berada pada tingkat rendah. Hasil tersebut dapat terlihat dari hasil google form yaitu 69,4%, peserta didik yang memilih tingkat baik 22,2%, dan peserta didik yang memilih tingkat sangat baik yaitu 8,3%. Berdasarkan hal tersebut peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa media pembelajaran akan sangat bosan dan akan bermain game sendiri-sendiri pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Inovasi guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai hal. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media Canva sebagai media pembelajaran membuat proyek menulis Komik Strip. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik mengisi lagi google form terkait motivasi belajar setelah menggunakan media Canva untuk membuat Komik Strip.



Gambar 2. Motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran Canva
Berdasarkan gambar tersebut terjadi respon baik atau positif dari peserta didik dengan

menggunakan media pembelajaran Canva tingkat sangat baik 66,7% yaitu 25 peserta didik, tingkat baik 22,2% yaitu 8 peserta didik, dan tingkat rendah 11,1% yaitu 3 peserta didik. Berdasarkan data tersebut Canva bermanfaat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia menulis Komik Strip dalam materi Teks Anekdote.

Berdasarkan data observasi yang telah dilakukan implementasi media pembelajaran Canva dalam proyek menulis Komik Strip pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan di kelas X ULP 2 SMK Negeri 2 Semarang. Kegiatan pembelajaran dengan Canva berlangsung dengan baik, kondusif, interaktif antar kelompok, inovatif dalam memilih templat Komik Strip, dan kreatif dalam berkreasi dengan berbagai elemen tambahan dari Canva. Pembelajaran yang sebelumnya membosankan dan kurang menantang sehingga sebagian besar peserta didik yang bermain game pada saat pembelajaran proyek dapat menjadi lebih menarik dan menantang bagi peserta didik karena setiap peserta didik tidak boleh sama dalam memilih templat Komik Strip.

Media Canva yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi Teks Anekdote yaitu berbentuk Komik Strip. Fitur Komik Strip dalam Canva memudahkan peserta didik untuk menyelesaikan proyek Komik Strip.

Berdasarkan gambar tersebut templat yang telah disediakan oleh Canva sangat beragam dan banyak sekali. Peserta didik bebas memilih dan mengkreasikan sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya. Apabila terdapat peserta didik yang akan membuat desain Komik Strip sendiri pun bisa dikarenakan Canva menyediakan berbagai elemen-elemen sebagai penunjangnya. Peserta didik mengkombinasikan antara tema, isi, ide cerita Komik Strip, kritikan, desain gambar, dan perpaduan warna yang pas untuk Komik Strip.

PENTINGNYA KEJUJURAN

GET SAMPUN MENCIUKILAH YANG RABBIT DI MASUK TAPI SIH

TOH APANU YODA PERAKU PERACU!

TAPI TADI ADA YANG BILANG KALAU RABU YANG PERACU DIAH TADI

SIH MASUK RABU LERIU PERCAHA SAMA SUPUNDA DRANG SIH RABU PTE JUDAH BERTEMAN LANA SAMA!

CET UDAN MENDING RABU JUJUR AJA SAMA KRU GAPAPA

ENNN SEREKA APA APA YAHU RABU BILANG ITU BILAK PERACU APA YANG PERACU DIAH ITU APA PUTE MASUK YAH

EZRIAN ANNUSUR/13

820

Berdasarkan gambar tersebut merupakan hasil karya proyek menulis Komik Strip menggunakan media Canva. Komik Strip tersebut hasil karya dari Fazrian Annussyur (13) bertemakan kejujuran dengan judul “Pentingnya Kejujuran”. Komik Strip tersebut menceritakan tentang seekor kucing yang mencuri ikan milik kucing lain dan tidak mengatakan dengan jujur. Dalam kehidupan sehari-hari kejujuran menjadi dasar utama yang bisa merekatkan tali persaudaraan tetapi apabila tidak saling menjaga nilai kejujuran akan muncul perpecahan. Salah satu contohnya mencuri yang dapat kita temui dalam kehidupan di masyarakat. Selain itu, terdapat juga pejabat pemerintahan yang melakukan tindakan korupsi. Hal tersebut sesuai dengan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Teks Anekdote yaitu suatu teks yang berisi kritikan atas fenomena yang terjadi di masyarakat yang kemudian di implementasikan melalui Komik Strip.



Gambar 5. Komik Strip tema Kebersihan Kelas

Berdasarkan gambar tersebut merupakan hasil karya proyek menulis Komik Strip menggunakan media Canva. Komik Strip tersebut hasil karya dari Diana Putri Permadani (10) bertemakan Kebersihan Kelas dengan judul “Misi Rahasisa Pemburu Monster Sampah”. Komik

Strip tersebut menceritakan tentang siswa yang membuang sampah tidak pada tempatnya sehingga membuat kelas menjadi kotor. Dalam realita kehidupan banyak peserta didik yang memang sering membuang sampah tidak pada tempatnya dan sembarangan. Hal tersebut merupakan kritik terhadap fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekolah. Peserta didik mengemas menjadi sebuah Komik Strip yang sangat baik dan inovatif.



Gambar 6. Komik Strip tema Melestarikan Budaya Daerah

Berdasarkan gambar tersebut merupakan hasil karya proyek menulis Komik Strip menggunakan media Canva. Komik Strip tersebut hasil karya dari Keyra Deviana Aprilia Putri

(19) bertemakan Melestarikan Budaya Daerah dengan judul "Lestarikan Batik Kita". Komik Strip tersebut menceritakan tentang seorang anak yang bertanya kepada ibunya tentang caranya membuat batik agar bagus. Anak tersebut bangga dengan budaya daerah yaitu batik akan tetapi juga sedih karena banyak anak muda yang tidak suka dengan batik dan sering mengatakan *ndeso*. Komik Strip tersebut merupakan salah satu kritikan atau humor terkait fenomena sosial yang terjadi di masyarakat karena banyak sekali generasi muda yang mulai meninggalkan budaya daerahnya yaitu batik.

Kelas X ULP 2 yang beranggotakan 36 peserta didik membuat proyek menulis Komik Strip sehingga setiap peserta didik mempunyai hasil proyeknya masing-masing. Setiap peserta didik mempunyai kreativitasnya masing-masing dalam mengembangkan tema yang telah mereka dapatkan. Adapun karya setiap peserta didik dapat dilihat melalui tautan berikut ini.

https://drive.google.com/drive/folders/17N4AxCe9HETXqu5ruwl_00J04lp6W7lX

Simpulan

Penelitian yang telah dipaparkan mengenai "Implementasi Canva pada Pembelajaran Menulis Komik Strip (Teks Anekdot) Kelas X ULP 2 di SMK Negeri 2 Semarang" dapat ditarik kesimpulan bahwa pengimplementasian Canva dalam kegiatan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat bermanfaat. Implementasi tersebut dilakukan oleh 36 siswa dari kelas X ULP 2 di SMK Negeri 2 Semarang. Peserta didik menjadi sangat kreatif dan inovatif dalam

mengkreasikan ide-ide mereka agar berhubungan dengan tema serta visual dari Komik Strip. Canva dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan inovasi untuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru agar kegiatan pembelajaran terkait proyek dapat membuat peserta didik menjadi aktif. Hal tersebut dapat diimplementasikan dalam elemen menulis Teks Anekdote yaitu membuat proyek Komik Strip.

Ucapak Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih dan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah dan karunia-Nya dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam proses penelitian ini. Terkhusus kepada kedua orang tua, Bapak/Ibu dosen Universitas PGRI Semarang, Bapak Heru Tri Septiyanto selaku guru pamong di SMK N 2 Semarang, peserta didik kelas X ULP 2 di SMK N 2 Semarang.

Referensi

- Alfarisi, R. S., & Suseno, S. (2019). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Anekdote Bermuatan Cinta Tanah Air. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(1), 102-115.
- Aulia, Fadillah Tri dan Sefi Indra Gumilar. 2021. *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikti.
- 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, Sefi Indra dan Fadilah Tri Aulia. 2021. *Buku Panduan Guru Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Gumilar, Sefi Indra dan Fadillah Tri Aulia. 2021. *Buku Panduan Siswa Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: 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*. Jakarta: 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.