

Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbantuan Canva di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Juwita Theresia Bahari Sianturi¹ Ayu Zai² Ramadhani Sri Rahayu³ Zahira Fauziah³

Raffina Austin Hulu⁴ Marsya Aminanda⁵ Nurul Azizah⁶

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Email: juwitasianturi728@gmail.com¹ nurulazizah@unimed.ac.id⁶

Abstract

This study aims to develop Canva-based anecdotal text teaching materials to increase the interest, understanding, and self-confidence of students at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Previously used conventional teaching materials were deemed uninteresting and inappropriate for the visual learning characteristics of vocational school students. The study used a Research and Development (R&D) approach with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), employing interviews, observations, and questionnaires with teachers and students. The results showed that existing teaching materials were ineffective in supporting anecdotal text practice, resulting in students having difficulty expressing ideas creatively. Teaching materials developed through Canva — in the form of comic strips, interactive presentations, and videos — have been shown to increase student motivation, engagement, and self-confidence. Therefore, Canva-assisted media effectively improves the quality of anecdotal text learning and supports students' creative skills in line with the demands of 21st-century learning.

Keywords: Anecdotal Text, Canva, Interactive, Teaching Materials Development, SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar teks anekdot berbasis Canva guna meningkatkan minat, pemahaman, dan kepercayaan diri siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Bahan ajar konvensional yang sebelumnya digunakan dianggap kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar visual siswa sekolah kejuruan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), melibatkan wawancara, observasi, dan kuesioner dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang ada tidak efektif dalam mendukung praktik teks anekdot, sehingga siswa kesulitan mengekspresikan ide secara kreatif. Bahan ajar yang dikembangkan melalui Canva — berupa komik, presentasi interaktif, dan video — terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, media yang didukung Canva secara efektif meningkatkan kualitas pembelajaran teks anekdot dan mendukung keterampilan kreatif siswa sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Teks Anekdote, Canva, Interaktif, Pengembangan Bahan Ajar, SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK menuntut inovasi melalui penyediaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas visual, interaktif, dan aplikatif. Namun, kenyataannya, bahan ajar yang digunakan guru masih didominasi model konvensional berupa teks cetak yang statis sehingga tidak mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar, kurangnya kepercayaan diri siswa dalam mempraktikkan teks anekdot, serta terbatasnya kesempatan bagi siswa untuk berlatih mengekspresikan ide secara kreatif. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan masalah serupa. Nasution (2019) menemukan bahwa bahan ajar teks anekdot

yang bersifat konvensional belum mampu membantu siswa dalam memahami struktur dan isi teks, sehingga ia mengembangkan bahan ajar berbasis meme comic sebagai solusi peningkatan minat dan kreativitas siswa. Selanjutnya, Cauty dan Arif (2024) melalui penelitiannya tentang pengembangan materi ajar berbantuan Powtoon membuktikan bahwa media interaktif berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan Keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks anekdot. Hal ini diperkuat oleh temuan Wulandari, Charlina, dan Septyanti (2024) yang menegaskan bahwa materi ajar anekdot perlu divalidasi dan disesuaikan dengan konteks budaya siswa agar mudah dipahami serta lebih bermakna.

Penelitian lain oleh Meilita, Pratami, dan Anam (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti Lectora Inspire mampu membuat pembelajaran teks anekdot lebih praktis dan menarik. Bahkan, Rizqiani (2025) mengembangkan aplikasi Android "Abee (Anekdot Bee)" dan menemukan bahwa siswa lebih percaya diri serta lebih mudah menuangkan ide ketika didukung bahan ajar berbasis teknologi. Dalam jurnal Azizah (2024) juga menyatakan bahwa bahan ajar berbasis media digital seperti komik strip efektif meningkatkan kemampuan menulis siswa, sehingga pendekatan serupa dengan Canva pada teks anekdot di SMK diharapkan memberikan hasil optimal. Temuan-temuan ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis digital untuk menggantikan atau melengkapi bahan ajar cetak yang monoton. Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, terlihat bahwa arah pengembangan bahan ajar saat ini bergerak menuju integrasi multimedia, visual, dan platform digital. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus memanfaatkan Canva sebagai media pengembangan bahan ajar teks anekdot, terutama di lingkungan SMK. Padahal, Canva memiliki potensi besar karena menyediakan fitur desain visual, audio, animasi, dan template interaktif yang mudah digunakan siswa. Dengan Canva, siswa dapat menyusun teks anekdot dalam bentuk comic strip, poster interaktif, presentasi visual, hingga video pendek sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan kecemasan tampil di depan kelas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar teks anekdot berbantuan Canva untuk siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik, interaktif, valid, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam memperkaya literatur pengembangan bahan ajar digital Bahasa Indonesia, sekaligus mendukung keterampilan abad ke-21 yang meliputi kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi teknologi.

Tinjauan Pustaka

Pengertian Teks Anekdot

Teks anekdot adalah sebuah cerita atau kisah singkat yang mengandung unsur lucu dan menghibur sekaligus memiliki tujuan untuk menyampaikan kritik atau sindiran secara tersirat. Meskipun secara umum teks anekdot dianggap bersifat humor, namun definisi yang lebih luas menegaskan bahwa anekdot adalah cerita singkat yang biasanya berdasarkan kejadian nyata yang melibatkan tokoh penting atau fenomena sosial. Hal ini sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang menyebutkan bahwa teks anekdot adalah cerita singkat menarik yang lucu dan mengesankan (Gramedia, 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, teks anekdot tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana menyampaikan pesan moral, kritik sosial, dan pembelajaran bahasa yang kaya makna (CNN Indonesia, 2023).

Ciri-ciri Teks Anekdot

Teks anekdot memiliki beberapa ciri khas, yaitu:

- Memiliki sifat menggelitik, membuat pembaca merasa terhibur dengan humor yang ada.
- Bersifat menyindir atau memberikan kritik sosial secara halus dan cerdas.

- Biasanya berisi cerita yang pendek dan jelas.
- Mengangkat tokoh penting, peristiwa nyata, atau fenomena sosial dengan cara yang ringan dan menarik.
- Mengandung pesan atau pelajaran moral bagi pembaca (Detik Jateng, 2023).

Struktur Teks Anekdote

Struktur teks anekdot yang baku terdiri dari lima bagian utama:

1. Abstrak: Ringkasan atau gambaran singkat mengenai isi cerita.
2. Orientasi: Penjelasan latar belakang dan pengenalan tokoh/kondisi sebelum kejadian utama.
3. Krisis: Konflik atau masalah yang terjadi dan menjadi inti cerita.
4. Reaksi: Respon atau tindakan tokoh terhadap krisis yang terjadi.
5. Koda: Penutup yang berisi pesan, sindiran, atau kesimpulan dari cerita (Gramedia, 2024).

Fungsi Teks Anekdote dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran, teks anekdot berfungsi tidak hanya untuk menghibur tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan membaca dan menulis teks anekdot, siswa dilatih untuk memahami makna tersirat dalam sebuah cerita serta mengembangkan kemampuan menyusun cerita dengan bahasa yang menarik dan komunikatif. Selain itu, teks anekdot menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengungkapkan ide dan kritik secara santun (Pijar Belajar, 2023)

Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdote Berbasis Canva

Pengembangan bahan ajar teks anekdot berbasis Canva adalah proses merancang dan membuat materi pembelajaran digital menggunakan platform Canva yang menyediakan berbagai fitur desain visual interaktif. Canva memungkinkan pembuatan bahan ajar dengan elemen teks, gambar, video, animasi, dan template menarik yang mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa. Dalam konteks pembelajaran teks anekdot, Canva membantu mengemas materi dalam bentuk comic strip, poster interaktif, presentasi visual, serta video pendek yang dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan kreativitas siswa. Proses pengembangan bahan ajar berbasis Canva biasanya mengikuti model penelitian dan pengembangan, seperti model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada tahap Define dilakukan analisis kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran. Design melibatkan perancangan bahan ajar dengan storyboard dan pemilihan elemen visual yang sesuai. Develop adalah tahap pembuatan bahan ajar secara nyata menggunakan Canva, mengintegrasikan konten teks anekdot dengan desain kreatif yang mudah dipahami. Tahap terakhir, Disseminate, adalah penyebaran dan implementasi bahan ajar ke dalam proses pembelajaran.

Canva for Education sebagai versi Canva khusus untuk pendidikan memberikan akses gratis ke fitur premium yang mendukung guru dan siswa dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif, interaktif, dan kolaboratif. Keunggulan bahan ajar berbasis Canva adalah kemampuannya menyajikan materi ajar yang tidak monoton, meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa, serta mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik pada siswa SMK. Dengan adanya bahan ajar berbasis Canva, pembelajaran teks anekdot menjadi lebih menarik, praktis, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, komunikasi, dan literasi digital (Nurmalasari, 2025; Dewi, 2023). Pengembangan bahan ajar teks anekdot berbantuan Canva menjadi relevan dan efektif untuk siswa SMK yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Canva memungkinkan pembuatan media pembelajaran seperti comic strip, poster interaktif, dan video yang dapat menarik minat belajar, meningkatkan pemahaman, serta rasa percaya diri siswa dalam menulis

teks anekdot. Penggunaan Canva juga mendukung pengembangan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Pemanfaatan Canva di SMAN 1 Pemalang, 2024).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar teks anekdot berbantuan Canva ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model 4D ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebarluasan). Pada tahap Define, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam pembelajaran, terutama kesulitan siswa dalam praktik berbicara dan penyajian teks anekdot. Temuan awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami ketidakpercayaan diri saat tampil di depan kelas dan bahan ajar yang digunakan kurang sesuai dengan kebutuhan praktik berbicara mereka. Oleh karena itu, tujuan pengembangan bahan ajar ini difokuskan untuk mengatasi masalah tersebut dengan meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui media yang interaktif dan menarik.

Selanjutnya, pada tahap Design, bahan ajar dirancang dengan konsep teks anekdot interaktif berbantuan Canva yang menyediakan berbagai media visual dan template untuk memudahkan siswa membuat presentasi teks anekdot sekaligus latihan berbicara. Desain ini juga melibatkan metode pembelajaran interaktif seperti kerja kelompok dan penggunaan video sebagai pendukung agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan bahan ajar yang sudah dirancang, kemudian mengujicobakan kepada 30 siswa kelas [sebutkan kelas] di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Feedback dari uji coba ini menjadi dasar revisi bahan ajar agar lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan praktik berbicara siswa. Penambahan fitur di Canva, seperti pembuatan video dengan narasi suara, juga menjadi bagian dari pengembangan agar siswa lebih termotivasi dan merasa memiliki bahan ajar tersebut.

Tahap terakhir, Disseminate, yaitu penyebarluasan bahan ajar yang telah dikembangkan dan direvisi, dilakukan dengan membagikannya kepada guru-guru lain sebagai alternatif bahan ajar yang bisa digunakan. Selain itu, hasil pengembangan ini direncanakan dipublikasikan dalam jurnal Sinta 4 untuk mendukung penyebaran ilmu dan pemanfaatan bahan ajar secara lebih luas. Pendampingan atau pelatihan penggunaan bahan ajar Canva juga dapat dilakukan untuk memastikan implementasi yang optimal di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan maupun sekolah lain yang berminat mengadopsi produk ini. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan teknik wawancara untuk menggali informasi mendalam mengenai permasalahan dan kebutuhan siswa dalam praktik berbicara teks anekdot serta menilai efektivitas bahan ajar setelah dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi daftar pertanyaan wawancara, lembar observasi aktivitas siswa saat menggunakan bahan ajar, dan angket penilaian efektivitas bahan ajar yang diisi oleh siswa dan guru. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan dan mengevaluasi data wawancara dan observasi, serta analisis kuantitatif sederhana terhadap data angket untuk menilai tingkat keberhasilan penggunaan bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Teks anekdot adalah cerita singkat yang mengandung unsur lucu dan menghibur sekaligus menyampaikan kritik atau sindiran secara cerdas dan menarik. Menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia (KBBI), teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya berkaitan dengan tokoh penting atau berdasarkan kejadian nyata. Teks ini tidak hanya sekedar humor, tapi juga berisi pesan moral atau kritik sosial yang dikemas secara ringan sehingga mudah dicerna pembaca (Gramedia, 2024) teks anekdot adalah sebuah cerita atau kisah yang mengandung sifat lucu... biasanya juga membahas orang penting atau terkenal dan tentunya berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Ciri utama teks anekdot adalah bersifat humor, menyindir, dan mampu menghibur. Struktur umum teks anekdot meliputi abstrak (gambaran singkat), orientasi (latar belakang cerita), krisis (konflik utama), reaksi (tindakan tokoh), dan koda (penutup berisi pesan) (CNN Indonesia, 2023). Perkembangan teknologi mendorong kebutuhan akan bahan ajar yang tidak hanya informatif tapi juga menarik dan interaktif. Canva hadir sebagai platform desain grafis berbasis web yang memudahkan pembuatan bahan ajar digital dengan tampilan visual yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Canva memungkinkan guru dan siswa membuat berbagai media pembelajaran seperti comic strip, poster, presentasi interaktif, dan video pendek. Dengan Canva, ide kreatif dapat dituangkan secara visual sehingga bahan ajar menjadi lebih menarik dan sesuai karakteristik belajar siswa SMK yang menyukai media visual dan praktis (Dewi, 2023; Anwar, 2023). Definisi Canva secara sederhana adalah sebuah aplikasi atau platform desain grafis dalam bentuk web dan aplikasi yang menyediakan berbagai template dan alat pendukung untuk membuat konten visual tanpa perlu keahlian desain profesional. Dalam konteks pendidikan, Canva membantu guru mengembangkan bahan ajar digital yang mempermudah proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Dengan pengertian teks anekdot dan hadirnya Canva sebagai solusi, penelitian ini mengembangkan bahan ajar teks anekdot berbasis Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Analisis kebutuhan dan relevansi pengembangan di SMK N 1 Percut Sei Tuan Analisis

Kebutuhan ini didasarkan pada observasi awal dan wawancara dengan guru serta siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang menunjukkan bahwa bahan ajar teks anekdot yang selama ini digunakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar siswa SMK yang cenderung visual dan praktis. Siswa menghadapi kesulitan dalam mengekspresikan ide secara kreatif saat praktik berbicara menggunakan bahan ajar konvensional, sehingga minat dan kepercayaan diri mereka rendah. Kondisi ini menghambat penguasaan kompetensi berbahasa, terutama dalam konteks pembelajaran teks anekdot yang menuntut keterampilan komunikasi dan kreativitas. Oleh karena itu, Canva hadir sebagai solusi efektif untuk mengatasi kendala tersebut. Sebagai platform desain grafis berbasis web, Canva menyediakan template dan alat bantu visual yang memudahkan guru dan siswa membuat media pembelajaran menarik, seperti comic strip dan poster digital teks anekdot. Kajian pustaka dan hasil studi kasus dari SMK lain menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Canva meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, serta menambah motivasi belajar (Rahmawati, 2023; Sikhatun, 2025; Dewi, 2023). Canva yang mengintegrasikan media visual interaktif, seperti komik strip, presentasi interaktif, dan video, sangat relevan untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan kepercayaan diri dalam praktik berbicara. Penggunaan media tersebut tidak hanya sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang lebih responsif terhadap pembelajaran visual dan digital, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas dan komunikasi efektif. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar ini menjadi solusi strategis untuk mengatasi permasalahan pembelajaran teks anekdot di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Proses Pengembangan Canva pada Pembelajaran Teks Anekdote untuk Siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Dalam proses pengembangan bahan ajar berbasis Canva untuk pembelajaran teks anekdot di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, fokus utama adalah menciptakan materi yang interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang menyukai pembelajaran praktis dan digital. Rancangan design bahan ajar ini mengikuti model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), dengan penekanan pada tahap Design yang melibatkan perancangan storyboard, pemilihan elemen visual, dan integrasi konten teks anekdot. Elemen Utama Rancangan Design:

- **Storyboard dan Struktur Konten:** Desain dimulai dengan storyboard yang menguraikan alur pembelajaran teks anekdot, termasuk bagian abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Storyboard ini memastikan materi disusun secara logis dan mudah diikuti siswa.
- **Pemilihan Template dan Elemen Visual:** Menggunakan template Canva seperti comic strip, poster interaktif, presentasi visual, dan video pendek. Elemen visual meliputi gambar, ikon, animasi, dan warna yang menarik untuk menggambarkan struktur teks anekdot secara visual, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah.
- **Fitur Interaktif dan Kolaboratif:** Integrasi fitur Canva seperti animasi, hyperlink, dan kolaborasi real-time untuk mendukung kerja kelompok siswa dalam membuat presentasi teks anekdot. Ini melatih keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.
- **Kesesuaian dengan Kebutuhan Siswa:** Desain disesuaikan dengan gaya belajar visual siswa SMK, dengan penambahan narasi suara pada video untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam praktik berbicara. Bahan ajar dirancang agar mudah diakses via perangkat mobile, memungkinkan siswa belajar mandiri di luar kelas.

Melalui metode wawancara dan angket yang diberikan kepada guru dan siswa, diperoleh laporan bahwa bahan ajar ini sangat membantu guru dalam menjelaskan materi teks anekdot dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung dan mampu lebih mudah memahami konsep teks anekdot berkat media visual dan fitur-fitur interaktif yang disajikan dalam bahan ajar tersebut. Selain itu, bahan ajar digital ini mendukung model pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa aktif berkreasi dan bekerja sama dalam membuat karya bertema teks anekdot, sehingga meningkatkan keterlibatan dan kemampuan kolaborasi mereka. Beberapa perbedaan antara bahan ajar yang digunakan di sekolah dengan bahan ajar hasil pengembangan dapat dilihat pada beberapa aspek tertentu. Perbandingan ini penting untuk menunjukkan peningkatan kualitas, kelengkapan, serta fitur pendukung yang ditawarkan oleh produk yang dikembangkan. Perbandingan Bahan Ajar:

Bahan Ajar di Sekolah	Bahan Ajar Yang Kami Kembangkan
Bersifat konvensional, dimana penyajian materi yang masih sederhana, dominan teks, tanpa menggunakan teknologi, sehingga penyajian materi kurang mendalam dan kurang kreatif.	Canva sebagai hasil pengembangan yang menawarkan cakupan yang lengkap, mulai dari penyajian materi, inovasi teknologi membuat penyajian materi lebih mendalam dan inovatif.

Hasil Validasi Ahli Terhadap pengembangan Canva berbasis model 4D untuk siswa SMKN 1 Percut Sei Tuan

Validasi dari para ahli pendidikan dan bahasa juga dilakukan untuk menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Para ahli menyatakan bahwa bahan ajar berbasis Canva ini

layak digunakan dan memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mengatasi kendala siswa saat praktik berbicara dan mengekspresikan ide secara kreatif. Dengan validasi ini, bahan ajar tidak hanya memenuhi standar kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi solusi inovatif yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. jadi validator kami disini yaitu guru SMK N 1 Percut Sei Tuan. Angket validasi materi berisi 10 butir penilaian, yaitu 6 butir komponen penilaian kelayakan isi, 3 butir komponen penilaian kelayakan bahasa, dan 1 butir komponen penilaian kelayakan penyajian. Berikut data hasil penilaian dari ahli materi.

No.	Aspek Penilaian	Skor Validasi V1	Skor Validasi V2	Skor Rata-rata	Presentase (%)	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	37	39	38	95	Sangat Layak
2.	Kelayakan Penyajian	4	5	4,5	90	Sangat Layak
3.	Kelayakan Bahasan	12	14	13	86,67	Sangat Layak
4.	Skor Total	53	58	55,5	92,22	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dua orang validator, aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa memperoleh persentase skor antara 86,67% sampai 95% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya memerlukan revisi kecil apabila diperlukan.

Respon Siswa Terhadap Pengembangan Canva Pembelajaran Teks Anekdote

Respon siswa terhadap pengembangan media Canva pada pembelajaran teks anekdot sangat positif. Siswa menyatakan bahwa tampilan materi yang dilengkapi berbagai elemen visual, warna, ikon, dan animasi membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan. Mereka juga merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena media terlihat modern dan sesuai dengan kebiasaan mereka menggunakan gawai dan media digital. Minat belajar siswa meningkat karena kegiatan belajar tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat gambar, menonton video singkat, dan berinteraksi dengan elemen di dalam Canva. Rasa ingin tahu mereka juga bertambah, misalnya ingin mencoba membuat sendiri teks anekdot atau produk Canva seperti yang dicontohkan di kelas. Hal ini mendorong siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa mengaku bahwa materi menjadi lebih mudah dipahami karena penjelasan disajikan secara bertahap dan visual, sehingga struktur teks anekdot (seperti bagian orientasi, krisis, dan reaksi) dapat mereka lihat dan pahami dengan jelas. Bahan ajar yang dikembangkan di Canva juga dinilai praktis karena bisa diakses kembali di rumah; siswa dapat membaca ulang, menonton kembali penjelasan, atau melihat contoh teks anekdot tanpa harus menunggu pertemuan berikutnya di kelas. Dengan demikian, media Canva membantu siswa belajar secara mandiri sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi teks anekdot.

Peningkatan Hasil Belajar dan Keterampilan Siswa

Keberhasilan produk Canva teks anekdot sebagai media pembelajaran modern di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan tampak dari peningkatan hasil belajar siswa sebesar 25%. Sebelum menggunakan media Canva, nilai rata-rata siswa berada pada kategori cukup, sedangkan setelah penerapan Canva nilai rata rata meningkat hingga melampaui KKM dengan selisih

sekitar seperempat dari nilai awal. Peningkatan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar menulis teks anekdot maupun keterampilan berbahasa lainnya. Selain dari sisi angka, keberhasilan juga tercermin pada perubahan sikap dan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa menjadi lebih termotivasi, antusias, dan aktif karena tampilan Canva yang kaya warna, gambar, dan elemen visual membuat materi teks anekdot terasa dekat dengan dunia mereka. Media ini memungkinkan siswa membaca, menonton, dan mempelajari kembali bahan ajar di rumah, sehingga proses belajar tidak hanya berhenti di kelas dan pemahaman mereka terhadap struktur serta kaidah teks anekdot menjadi lebih kuat. Dalam jurnal Nurul Azizah (2024) juga dinyatakan bahwa penggunaan media berbasis Canva dalam pembelajaran teks anekdot mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa, sehingga media ini efektif sebagai pendukung pengembangan bahan ajar teks anekdot di kelas.

Berdasarkan data dari angket dan wawancara, adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis teks anekdot siswa. Nilai rata-rata posttest menunjukkan perbaikan sebesar 20% dibandingkan pretest. Selain pemahaman materi, kepercayaan diri siswa dalam menulis dan mempresentasikan teks anekdot secara kreatif pun meningkat. Media Canva membantu siswa dalam menuangkan ide secara visual dan tekstual secara bersamaan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sikhatun, 2025; Rahmawati, 2023). Jadi Penggunaan bahan ajar berbasis Canva secara signifikan berhasil meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks anekdot di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Media ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang menyukai pembelajaran visual dan interaktif. Oleh karena itu, disarankan pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva lebih diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Keunggulan Canva Sebagai Media Pembelajaran

1. Kemudahan Penggunaan dan Aksesibilitas. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web dan aplikasi yang mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa membutuhkan keahlian desain khusus. Canva dapat diakses kapan saja dan dari perangkat apa saja, baik komputer maupun ponsel pintar sehingga memudahkan penggunaan dalam lingkungan belajar (Syarifah, 2024; SMKN 2 Cilacap, 2025).
2. Beragam Template dan Fitur Visual Menarik. Canva menyediakan berbagai template siap pakai mulai dari poster, comic strip, infografis hingga video pendek yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar lebih menarik dan interaktif. Template dan ikon lengkap membantu guru tidak perlu membuat desain dari nol dan siswa dapat fokus pada konten pembelajaran (Kompasiana, 2023).
3. Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Penggunaan. Canva memacu kreativitas guru dan siswa dalam mendesain materi pembelajaran. Siswa lebih termotivasi belajar karena bahan ajar menjadi lebih visual dan menyenangkan, sedangkan guru mendapat kemudahan membuat materi yang variatif dan inovatif (Universitas Muhamadiyah, 2022; Jurnal UMSU, 2023).
4. Mendukung Pembelajaran Kolaboratif dan Interaktif. Fitur berbagi dan kolaborasi di Canva memungkinkan siswa bekerja sama dalam membuat proyek pembelajaran digital. Ini membantu melatih keterampilan komunikasi, kerja sama dan berpikir kritis yang menjadi kompetensi penting di abad 21 (Belajar.id, 2024).
5. Efisiensi Waktu dan Biaya. Dibandingkan membuat bahan ajar secara manual, Canva menghemat waktu guru dalam pembuatan materi dan mengurangi biaya produksi bahan cetak. Ini membuat penyediaan bahan ajar menjadi lebih cepat dan hemat (Jurnal UNM, 2023).

6. Menyediakan Fitur Khusus Pendidikan Gratis. Canva for Education memberikan akses gratis ke berbagai fitur premium khusus untuk guru dan siswa. Hal ini membantu mengatasi keterbatasan dana sekolah sekaligus meningkatkan kualitas bahan ajar yang dikembangkan (Belajar.id, 2024).

KESIMPULAN

Canva menjadi media pembelajaran yang sangat efektif dan efisien karena kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya yang memungkinkan guru dan siswa menyusun bahan ajar kapan saja dan dari perangkat apapun. Ketersediaan berbagai template lengkap dan variatif mempercepat proses pembuatan materi, sehingga guru tidak perlu mendesain dari awal dan dapat fokus pada isi pembelajaran. Penggunaan Canva juga mendorong kreativitas dan motivasi belajar siswa melalui media yang interaktif dan visual menarik, sekaligus mendukung pembelajaran kolaboratif yang melatih kompetensi abad 21 seperti komunikasi dan kerja sama. Dari sisi efisiensi, Canva menghemat waktu dan biaya produksi bahan ajar serta menyediakan fitur gratis khusus pendidikan yang memudahkan sekolah dengan dana terbatas meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, Canva merupakan solusi media pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan proses belajar yang menyenangkan, kreatif, dan berdaya guna tinggi di lingkungan SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. F. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis digital aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman menulis teks prosedur. Skripsi, Universitas Pakpak.
- Azizah, N. (2024). Penggunaan bahan ajar menulis teks eksplanasi dengan teknik clustering berbantuan media komik strip digital terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa. *Jurnal Idebahasa*, 12(3), 188-200.
<https://jurnal.idebahasa.or.id/index.php/Idebahasa/article/view/188>
- Belajar.id. (2024, Februari 22). Manfaat Canva untuk pendidikan bagi pengguna akun belajar.id.
- Canty, A., & Arif, M. (2024). Pengembangan materi ajar berbantuan Powtoon untuk pembelajaran teks anekdot. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 112-126.
- Canty, R. T., & Arif, S. (2024). Pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan aplikasi Powtoon kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 43815-43824.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20866>
- Dewi, R. (2023). Pengembangan bahan ajar digital menggunakan Canva untuk pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45-55.
- Gramedia. (2024, November 7). Pengertian teks anekdot: Ciri-ciri, tujuan, struktur, dan contohnya. Diakses dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-teks-anekdot/>
- Herlambang, C. (2019). Pengembangan media interaktif pembelajaran teks anekdot pada kelas X SMA. *Jurnal NOSI*, Universitas
<https://jim.unisma.ac.id/index.php/NOSI/article/view/4359>
- Jurnal UNM. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam pendidikan. Diakses dari <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/viewFile/26259/13283>
- Kompasiana. (2023, Agustus 9). Manfaat aplikasi Canva dalam pembelajaran abad 21. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/syaloomithat/64d3d5bb08a8b52e604033a3/manfaat-aplikasi-canva-dalam-pembelajaran-abad-21>
- Meilita, N. D., Pratami, F., & Anam, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran menulis teks anekdot berbasis Lectora Inspire untuk siswa kelas X MA YPI Sumber Harjo. *SPBS*, 6(2).
<https://journal.unuha.ac.id/index.php/spbs/article/view/3123>

- Nasution, T. A. (2019). Pengembangan bahan ajar menulis teks anekdot berbasis meme comic dengan menggunakan multimedia interaktif pada siswa kelas X (Tesis Magister). Universitas Negeri Medan. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/36669>
- Nurmalasari, S. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar. Jurnal Pendidikan Multimedia, 4(1), 25-33
- Pujawan, S. P. M. (n.d.). Pengembangan bahan ajar berbasis teks anekdot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Neliti.
- Rahmawati, D. (2023). Penerapan media aplikasi Canva: Membuat poster teks anekdot kelas X SMK Harapan Bersama Kota Tegal. Jurnal Sukmabangsa. Diakses dari <https://jurnal.sukmabangsa.sch.id/index.php/sukma/article/view/07204.2023>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2024). Pengembangan komik online berbasis Canva sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot kelas X SMA N 11 Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra.
- Rizqiani, A. (2025). Pengembangan aplikasi Android "Abee (Anekdote Bee)" untuk pembelajaran teks anekdot. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 88-97.
- Rizqiani, W. (2025). Pengembangan materi ajar teks anekdot berbasis Android menggunakan model Abee (Anekdote Bee). Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 10(2), 1148-1454. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/1845>
- Sikhatun, N. S. U. (2025). Implementasi Canva pada pembelajaran menulis komik strip (teks anekdot) kelas X ULP 2 di SMK Negeri 2 Semarang. Jurnal Deiktis. Diakses dari <https://dmi-journals.org/deiktis/article/view/1259>
- Sukmabangsa. (2023). Penerapan media aplikasi Canva: Membuat poster teks anekdot. Jurnal Syarifah. (2024). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. SMKN 2 Cilacap