

Application of Canva Media in the Form of Comics to Improve Negotiation Text Writing Skills for Class X Accounting 1 Students SMKN 6 Surabaya

¹Dilla Ovielia, ²Esterina Mesya Dininda, ³Nono Tri Hariyanto, ⁴Mimas Ardhianti

^{1,2,4}PGRI Adi Buana University, Surabaya, Indonesia, ³SMKN 6 Surabaya, Surabaya, Indonesia

¹dillaovielia@gmail.com, ²nindaferdiansah@gmail.com, ³nono@itsupport.my.id,

⁴mimasardhianti@unipasby.ac.id

Corresponding author's email: mimasardhianti@unipasby.ac.id

ARTIKEL INFO

Article history:

Received : 12 Mei 2025

Accepted : 7 Juli 2025

Published : 28 Juli 2025

Keywords:

implementation, Canva media, comics, writing negotiation texts

DOI: [10.33603/deiksis.v9i2.6908](https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.6908)

ABSTRACT

Lack of interest in learning students' negotiation texts at SMKN 6 Surabaya due to the limited media taught. The purpose of this study is to describe the application of Canva media in the form of comics to improve the negotiation text writing skills of students of class X Accounting 1 at SMKN 6 Surabaya. Classroom Action Research (PTK) is used in this approach. There are four steps in the PTK cycle, namely 1) planning, 2) implementation, 3) observation, and 4) reflection. The subjects of this study are 36 students of class X Accounting 1. The location of the research was carried out at SMKN 6 Surabaya, which is located on Jl. Margorejo No. 76, Kec. Margorejo, Surabaya. The data collection techniques in this study consisted of 1) student worksheets (LKPD), 2) questionnaires, 3) interviews, 4) documentation, and 5) observation sheets of the learning process. The data analysis technique uses descriptive statistics. Based on the results of the study, the completion rate is 64%, the average student score in the first cycle is 68. In the second cycle, the average score increased to 78 with a completion rate of 91%. With the help of Canva, students can easily generate ideas and create attractive and well-structured negotiation documents. The conclusion of this study is that the use of Canva media can help students compose negotiation texts and become better writers.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan menulis adalah kapasitas, keahlian, serta seluruh potensi dan usaha yang dilakukan seseorang dalam aktivitas untuk menghasilkan suatu karya tulis (Suparno dan Endy 2005). Untuk menyusun tulisan yang jelas dan mudah dimengerti oleh orang lain perlunya memperhatikan gagasan yang dituangkan dalam tulisan harus logis, sistematis, dan koheren (Catur 2012). Keterampilan menulis sangat penting digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama bagi siswa di tingkat pendidikan menengah. Oleh sebab itu,

keterampilan menulis tidak hanya mendukung kemampuan berkomunikasi secara tertulis, tetapi juga memengaruhi keterampilan dalam berpikir kritis dan menyusun ide secara logis, sistemstis, dan koheren. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca juga berhubungan dalam keterampilan menulis (Tarigan, 2013:22).

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Lambang dan gambar grafik tersebut mempunyai makna yang bisa dipahami orang lain itu yang disebut dengan menulis. Tarigan mengungkapkan bahwa menulis merupakan lukisan grafik yang menggambarkan suatu bahasa ketika seseorang dapat membaca lambang dan mengerti makna yang dimaksud. Jika seseorang ingin menulis maka dipastikan ia harus bisa membaca dan memahami lambang-lambang grafik tersebut.

Menurut Semi (2007) menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan kedalam lambang-lambang tulisan. Semi mengungkapkan bahwa menulis memiliki tiga aspek utama. Pertama dengan tujuan tertentu, kedua dengan gagasan yang akan disampaikan dan yang ketiga berupa sistem Bahasa Ketiga aspek tersebut sangat berkaitan dengan menulis. Misalnya seseorang menulis dengan tujuan tertentu dengan mengungkapkan gagasan berdasarkan pengamatan maupun pengalamannya sehingga disajikan dengan penyajian yang logis maupun kronolis.

Menurut Iskandarwassid & Sunendar (2011) aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Ketiga keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang sulit dikuasai. Hal itu disebabkan menulis harus menguasai berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahsa itu sendiri. Unsur bahasa dan isi harus menjadi satu kesatuan yang padu untuk membentuk sebuah kalimat menjadi paragraf. Dalam keterampilan ini penulis berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui bahasa tulis.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan melukiskan lambang-lambang huruf sehingga menimbulkan berbagai gagasan atau ide kreatif dengan menggunakan bahasa tertentu. Menulis dapat dilakukan oleh setiap orang akan tetapi kualitas yang dihasilkan setiap orang berbeda. Menulis merupakan kegiatan produktif yang dapat dilakukan oleh setiap orang untuk menghasilkan sebuah karangan yang

dapat bermanfaat untuk orang lain. Oleh karena itu, keterampilan menulis harus selalu diasah setiap saat dengan cara praktik dan banyak pelatihan (Manik and Amri 2024).

Dalam konteks pembelajaran di SMK, keterampilan menulis memiliki peran yang sangat besar, mengingat siswa dituntut untuk dapat menghasilkan berbagai jenis teks sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan profesional. Teks negosiasi adalah salah satu jenis teks yang memerlukan keahlian khusus. Teks yang menggambarkan prosedur interaksi sosial yang digunakan untuk mencapai kesepakatan antara dua atau lebih pihak yang memiliki kepentingan dalam konteks korporat, profesional, atau sosial disebut teks negosiasi (Debby dan Mellisa 2020).

Sementara itu, ketika praktik di kelas banyak siswa yang masih kesulitan dalam menyusun teks negosiasi dengan baik. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman tentang struktur dan elemen-elemen yang terdapat dalam teks negosiasi, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang konvensional. Dari hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya, terlihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang mendukung siswa untuk terlibat secara aktif dalam menguasai isi materi teks negosiasi secara menyeluruh sehingga hasil pembelajaran siswa kurang maksimal sehingga siswa kerap merasa jemu dengan metode pembelajaran yang hanya menitikberatkan pada teori tanpa adanya aplikasi atau penggambaran yang lebih konkret.

Dalam mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan berbagai media visual. Menurut (Prawesti. dkk, 2024) media visual adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan indra penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Satu diantara media visual yang dapat diterapkan yaitu Canva. Canva adalah sebuah perangkat lunak dengan desain grafis yang mempermudah para penggunanya dalam membuat desain visual yang menarik (Wibowo 2023).

Salah satu desain yang menarik pada media Canva adalah desain komik yang dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dalam menciptakan karya visual dengan melalui berbagai pilihan template siap pakai. Komik dapat menjadi media yang efektif dalam menjelaskan konsep-konsep kompleks, seperti struktur dan elemen-elemen dalam teks negosiasi, sehingga siswa dapat memahami dengan mudah. Dengan berbagai macam fitur siswa dapat menyesuaikan karakter, latar belakang, dan elemen lainnya untuk menciptakan komik yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran atau kreativitas pribadi. Dengan mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran, siswa dapat tertarik untuk

terlibat dalam proses belajar dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Di samping itu, terdapat sejumlah studi sebelumnya yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini, antara lain pertama, artikel Telaumbanua dan Zega dari Universitas Nias berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik pada Analisis Teks Negosiasi untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Gunungsitoli* (2023). Siswa kelas X di SMA Negeri 1 Gunungsitoli menjadi subjek penelitian. Definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran merupakan langkah-langkah pendekatan penelitian, yang merupakan bentuk pengembangan (penelitian dan pengembangan). Berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan, media pembelajaran e-komik menghasilkan kriteria sangat layak dan standar kelayakan 81%-100% keterangan valid oleh validator materi/isi 91, 3%, validator bahasa 100%, dan validator desain 90%. Kepraktisan media pembelajaran e-komik dengan standar kepraktisan 81%-100%, maka hasil dari uji perorangan mencapai 83%, uji kelompok kecil mencapai 87%, dan uji lapangan mencapai 97% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran dengan standar keefektifan $90\% \leq P \leq 100$, maka hasil tes belajar dari uji secara individu mencapai 100%, uji kelompok kecil 100% selanjutnya uji dilapangan 93% dengan kategori sangat efektif. Desain bahan pembelajaran e-komik untuk mengevaluasi teks negosiasi dianggap sah, bermanfaat, dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, berdasarkan temuan studi ini. (Telaumbanua 2023). Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian milik Telaumbanua dan Zega terletak pada penggunaan media yang serupa yakni digital Canva, dan materi yang diteliti. Sedangkan kebaruan penelitian yang diteliti oleh penulis adalah perbedaan subjek tempat penelitian, subjek penelitian yang diteliti oleh penulis tidak hanya siswa saja melainkan juga guru, dan metode penelitian yang digunakan peneliti berupa metode PTK dengan analisis data kuantitatif deskriptif.

Kedua, Rachmasari (2024) berjudul *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva dengan Tema Lingkungan: Penulisan Kalimat Efektif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah R&D (penelitian dan pengembangan) dengan tahapan sebagai berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian, validitas media mencapai 88%, sedangkan validitas materi mencapai 94%. Efektivitasnya dianalisis melalui hasil pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain, dengan skor 0,764 dan menunjukkan tingkat peningkatan yang tinggi. Aspek kepraktisan berdasarkan hasil angket dari guru memperoleh persentase nilai 91, 6% dan hasil angket siswa mendapat nilai dengan persentase 100% (Rachmasari 2024). Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian

milik Rachmasari terletak pada penggunaan media yang serupa komik digital Canva, dan materi yang diteliti, sedangkan kebaruan penelitian yang diteliti oleh penulis adalah perbedaan subjek tempat penelitian, subjek penelitian yang diteliti oleh penulis tidak hanya siswa saja melainkan juga guru, materi yang diteliti dan metode penelitian yang digunakan peneliti berupa metode PTK dengan analisis data kuantitatif deskriptif.

Sepuluh siswa kelas X IPS 2 dari SMA Negeri 11 Yogyakarta menjadi subjek penelitian dalam penelitian yang relevan ketiga, Putry (2021) berjudul *Pengembangan Komik Online Berbasis Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Menulis Teks Anekdot bagi Siswa Kelas X di SMA Negeri 11 Yogyakarta*, yang dilaksanakan di Universitas PGRI Yogyakarta. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan fase-fase metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam studi ini. Berdasarkan hasil penelitian, 1) penelitian ini berhasil menciptakan media pembelajaran komik online yang digunakan sebagai alat bantu mengajar teks anekdot untuk siswa kelas X di SMA Negeri 11 Yogyakarta; 2) kualitas media pembelajaran komik online tersebut valid, sebagaimana dibuktikan oleh evaluasi para ahli media yang memberikan skor 76 dalam kategori sangat baik dan tidak memerlukan revisi, dan ahli materi pelajaran yang memberikan skor 75, juga dalam kategori sangat baik; 3) hasil survei umpan balik siswa menunjukkan bahwa 95% peserta masuk ke dalam kategori "sangat baik"; 4) rata-rata skor ujian meningkat secara signifikan, menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut efisien dan memiliki efek positif pada penguasaan teks anekdot (Putry 2021). Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian milik Putry terletak pada penggunaan media yang serupa komik digital Canva, dan materi yang diteliti, sedangkan kebaruan penelitian yang diteliti oleh penulis adalah perbedaan subjek tempat penelitian, subjek penelitian yang diteliti oleh penulis tidak hanya siswa saja melainkan juga guru, materi yang diteliti dan metode penelitian yang digunakan peneliti berupa metode PTK dengan analisis data kuantitatif deskriptif.

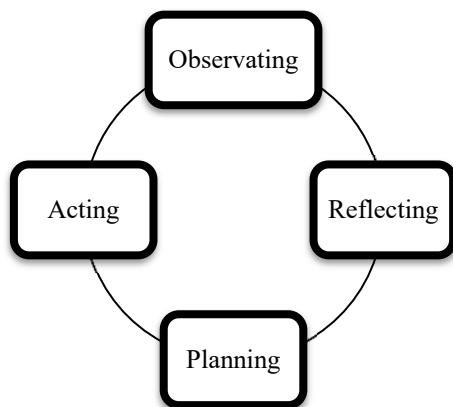
Mengingat kondisi ini, para peneliti meyakini bahwa langkah-langkah konkret perlu diambil untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya. Guru-guru bertanggung jawab atas efektivitas proses pembelajaran di lingkungan ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah merancang dan menyiapkan bahan ajar, sumber daya, metode, fasilitas, serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan komik dan teknologi media Canva.

Pertanyaan penelitian dalam studi ini adalahb(1) Bagaimana siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya dapat meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi menggunakan

media Canva dalam bentuk komik, (2) bagaimana siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya dapat mengembangkan kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan media Canva dalam bentuk komik. Tujuan penelitian ini adalah (1) menjelaskan bagaimana siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya dapat meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi mereka dengan menggunakan media Canva dalam bentuk komik. (2) menjelaskan bagaimana siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya dapat meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi mereka dengan menggunakan media Canva dalam bentuk kartun. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan, karena memperkenalkan cara baru yang efektif untuk memotivasi siswa dalam menulis teks negosiasi.

2. METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Terdapat empat langkah dalam siklus PTK, yakni 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi (Hernawati, 2025). Rencana kerja secara garis besar disajikan di bawah ini.



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 1 yang berjumlah 36. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMKN 6 Surabaya, yang berlokasi di Jl. Margorejo No. 76, Margerejo, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60238. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri atas lembar kerja siswa (LKPD), kuesioner, wawancara, dokumentasi, dan lembar observasi proses pembelajaran. Teknik penganalisisan data menggunakan statistik deskriptif. Tujuan analisis statistik deskriptif kuantitatif adalah untuk menggambarkan atau menjelaskan data sebagaimana diperoleh, tanpa berusaha membuat generalisasi atau kesimpulan yang berlaku untuk populasi yang lebih luas (Sugiyono 2017).

Pada tahap 1 perencanaan (planning), dalam tahap perencanaan ini penulis membuat rancangan rencana untuk nantinya diimplementasikan pada tahap ke 2, tahap 1 pada tahap siklus 1 mencakup: 1) merancang serta menyiapkan materi pembelajaran dan LKPD (lembar kerja peserta didik), 2) merancang RPP, 3) mempersiapkan bahan latihan berupa konsep atau soal, 4) menyusun lembar observasi, dan 5) merancang alat evaluasi (Pahleviannur, Muhammad Rizal., dkk 2022). Untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas akan sesuai mengikuti sintaks yang disusun dalam RPP di tiap masing-masing siklus. Kompetensi dasar yang menjadi focus pada siklus ini adalah penyusunan teks negosiasi. Begitu pula dalam proses observasi, peneliti melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan tindakan penelitian. Pada akhir kegiatan siklus I, siswa diberikan sebuah tes. Hasil observasi terhadap tes pada siklus I digunakan sebagai dasar refleksi dalam merancang siklus II.

Tahap ke 2 pelaksanaan (acting), tindakan pada siklus I dijalankan sesuai alur sintaks pembelajaran Project Based Learning. Proses ini diawali dari kegiatan pembuka, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan ditutup dengan kegiatan penutup. Pada tahap pendahuluan, pelaksanaan dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut: 1) menyapa peserta didik dengan salam, memimpin doa, serta melakukan pencatatan kehadiran, 2) Menciptakan lingkungan belajar yang santai dan teratur, 3) guru menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa, 4) menjelaskan kepada siswa tujuan belajar dan keterampilan dasar yang perlu dikuasai, serta 5) menjelaskan cakupan materi pelajaran, metode penilaian, strategi, dan sumber belajar yang akan digunakan. Selain itu, fase-fase berikut dilakukan dalam aktivitas dasar: 1) Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok beranggotakan empat hingga lima orang, 2) menyaksikan video sebagai sumber pembelajaran, 3) melaksanakan tugas menulis teks negosiasi dalam bentuk dialog pada lembar kerja, dan 4) mempresentasikan hasil kerja kelompok. Tahap akhir pembelajaran berupa kegiatan penutup yang mencakup: 1) penguatan terhadap hasil presentasi kelompok, 2) pelaksanaan refleksi untuk meninjau pemahaman dan proses pembelajaran, 3) evaluasi guna menilai ketercapaian tujuan pembelajaran, 4) penyampaian gambaran pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya, dan 5) mengakhiri sesi kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pada siklus II terdapat perbedaan dalam penerapan media pembelajaran Canva dalam bentuk komik. Tahapan pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan mengikuti alur sintaks pembelajaran Project Based Learning. Rangkaian kegiatan dimulai dari pembukaan, dilanjutkan dengan inti, dan diakhiri dengan penutup. Pada sesi pembuka, kegiatan

dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut: 1) menyambut siswa, memimpin doa, dan mencatat kehadiran; 2) menciptakan lingkungan belajar yang nyaman; 3) menjelaskan hubungan antara materi pelajaran dan pengetahuan sebelumnya yang dimiliki siswa; dan 4) menjelaskan tujuan pembelajaran dan keterampilan esensial yang harus dicapai, 5) menjabarkan ruang lingkup materi, metode pembelajaran, media yang digunakan, serta teknik evaluasi, dan 6) memberikan pertanyaan pemicu untuk menggugah rasa ingin tahu peserta didik.

Saat kita memasuki tahap utama, langkah-langkah berikut ini diambil untuk melaksanakan proses pembelajaran: 1) Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok beranggotakan empat hingga lima orang, dan 2) siswa menyaksikan tayangan video dalam bentuk animasi komik sebagai media pembelajaran, 3) peserta didik merespon pertanyaan mengenai isi dari video, (4) peserta didik mengamati contoh hasil kreasi dari teks negosiasi dalam bentuk Canva, (5) penugasan menulis teks negosiasi dengan menggunakan media Canva ke dalam bentuk komik, (6) presentasi/mendemonstrasikan hasil karya. Selanjutnya, fase terakhir dalam proses pembelajaran adalah tahap penutup. Kegiatan pada bagian penutup ini dilaksanakan melalui beberapa langkah antara lain: 1) penguatan hasil presentasi, 2) refleksi pembelajaran, 3) evaluasi untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran, 4) pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, dan 5) menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya, (6) doa dan salam.

Pada siklus II peneliti menerapkan media pembelajaran Canva dalam bentuk komik untuk menulis teks negosiasi. Sedangkan pada siklus I peneliti tidak menerapkan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku penunjang pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran guna mengatasi ketidak-efektifan yang ditemukan. Ketidak-efektifan pembelajaran membuat peserta didik sulit untuk menulis teks negosiasi dan sulit mengeluarkan kekreativitasannya dalam menuangkan ide. Setelah peneliti menerapkan media pembelajaran Canva dalam bentuk komik, pada penghujung kegiatan siklus II, siswa diberikan tes sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

Tahap ketiga pengamatan adalah metode yang menggunakan semua indra untuk memusatkan perhatian pada suatu objek (Rukajat, 2018). Observasi dilaksanakan melalui pengamatan bersama dengan rekan guru (pengamat) untuk meninjau jalannya proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan tersebut, dapat diperoleh informasi mengenai

partisipasi serta dinamika kerja siswa dalam kelompok serta kelemahan guru selama kegiatan pembelajaran. Langkah berikutnya adalah melakukan refleksi.

Pada tahap ke 4 sekaligus tahap terakhir yaitu refleksi (reflecting). Refleksi adalah kegiatan mengingat, mengkaji, dan menganalisis kembali tindakan yang telah dilaksanakan dan didokumentasikan melalui observasi (Rustiarso dan Tri Wijaya 2021). Maka hasil refleksi pada penelitian ini didapatkan melalui observasi pada siklus I dan siklus II.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media digital pada era modern saat ini sudah menjadi kebutuhan wajib dalam kehidupan sehari-hari dan tidak luput dalam dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia kini telah memberikan kebebasan pada siswa untuk menggunakan *smartphone*, komputer, dan laptop tak terkecuali dengan SMKN 6 Surabaya yang telah memberikan keluasan bagi siswa untuk membawa *smartphone* dalam menunjang pembelajaran. Namun, penggunaan *smartphone* yang tidak diawasi menjadi permasalahan atau isu pendidikan dan salah dampaknya siswa jarang menulis karena siswa cenderung memotret materi atau melakukan pencarian di google sehingga keterampilan menulis siswa menjadi menurun. Permasalahan ini tidak bisa diselesaikan dengan cara melarang siswa membawa *smartphone* ke sekolah karena perkembangan teknologi terus berkembang. Oleh sebab itu solusi terbaik untuk mengatasi penurunan keterampilan menulis siswa adalah meggabungkan teknologi dengan pembelajaran di sekolah.

Teknologi digital yang dimiliki dan mudah dibawah oleh siswa adalah *smartphone* oleh sebab itu diperlukan media digital yang sesuai dengan kemampuan dan dapat diakses melalui *smartphone* siswa. Media yang sesuai dengan *smartphone* siswa adalah media Canva karena dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, dan komputer sementara itu cara mengoprasikan media Canva juga sangat mudah. Siswa hanya tinggal mengunduh aplikasi Canva lalu masuk menggunakan akun google selanjutnya siswa dapat menggunakan aplikasi Canva dengan berbagai fitur pendukung seperti template komik yang ada pada Canva. Penerapan media Canva dalam template atau bentuk komik telah diterapkan pada siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan media Canva ini di dasari karena kurangnya keterampilan menulis siswa Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya.

Kurangnya keterampilan menulis siswa Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya diketahui melalui siklus 1. Pada siklus 1 peneliti melakukan observasi ketika pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan metode konvensional yaitu menulis teks negosiasi di buku tulis

masing-masing siswa. Dalam observasi ini peneliti melihat siswa cenderung malas dan bosan menulis di kertas kosong tanpa adanya refrensi atau ide menulis teks negosiasi sehingga siswa cenderung membuat teks negosiasi tanpa memperhatikan tujuan, struktur, kaidah kebahasaan teks negosiasi sehingga hal tersebut berdampak pada nilai siswa yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70. Selain melakukan observasi, penelit juga memberikan kuisioner untuk mengetahui apa yang dirasakan oleh siswa terkait pembelajaran menulis teks negosiasi dengan metode konvensional. Hasil dari kuisioner pada siklus 1 menunjukkan siswa sulit membuat atau menulis teks negosiasi dengan baik dan benar sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan dikarenakan kurangnya refrensi dan penggunaan media belajar yang konvensional membuat siswa cenderung bosan.

Setelah mengetahui kendala yang dialami oleh siswa, peneliti menerapkan media Canva bentuk komik dalam proses pembelajaran menulis teks negosiasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui siswa antusias mendengarkan penyampaian materi dan semangat mengerjakan tugas menulis teks negosiasi melalui media Canva dalam bentuk komik. Penggunaan Canva dalam bentuk komik sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran yakni: 1) *semartphone* siswa diharuskan terkoneksi dengan internet agar dapat mengunduh aplikasi Canva, 2) siswa perlu membuat akun agar dapat masuk aplikasi Canva, 3) setelah siswa dapat masuk aplikasi Canva, siswa dapat langsung masuk ke beranda dan klik menu template, 4) pada menu tamplate siswa dapat mencari berbagai refrensi maupun ide dari berbagai tamplate komik, 5) selain itu siswa dapat berkreasi dengan menggunakan berbagai desain pendukung lainnya, 6) siswa dapat mengunduh hasil tugas dengan berbagai pilihan bentuk bisa dalam bentuk gambar, PDF, maupun salindia.

Berdasarkan hasil dari observasi kemampuan menulis siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya dalam menulis teks negosiasi terdapat perbedaan pada siklus 1 dan siklus 2, pada siklus 1 belum ada penerapan media Canva berbasis komik untuk menulis teks negosiasi sehingga hasil tulisan siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya kurang kreatif, kurangnya koherensi dan kohesi antarbagian teks negosiasi, kurang jelasnya tujuan negosiasi, dan kurangnya argumen secara logis dalam menulis teks negosiasi. Sedangkan pada siklus 2 telah diterapkan media Canva berbasis komik untuk menulis teks negosiasi terdapat perubahan dari segi tujuan penulisan teks negosiasi, kreativitas, dan koherensi dan kohesi antar bagian teks negosiasi. Berikut tabel observasi siklus 1 dan siklus 2

Keterangan	Siklus 1	Siklus 2
Skor Maksimal	83	91

Skor Minimal	55	60
% Ketuntasan	64%	91%

Tabel 1. Tabel Perbandingan Observasi Belajar Siswa

Hasil observasi di atas juga semakin diperkuat dengan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya yang menunjukkan peningkatan nilai dari yang semula memiliki rata-rata nilai 68 dengan ketuntasan siswa 64% dari kriteria ketuntasan minimum sebesar 70 meningkat pada siklus 2 sebanyak 27% dengan rata-rata nilai 78 dan ketuntasan siswa 91%. Berikut tabel nilai pada penugasan di siklus 1 dan siklus 2

Rentang Nilai	Jumlah Siswa Siklus 1	Jumlah Siswa Siklus 2
50-55	1	-
56-60	3	1
61-65	7	-
66-70	2	2
71-80	19	13
81-90	2	16
91-100	-	2

Dari ke dua data tersebut, peneliti melakukan evaluasi dan mendapati hasil bahwasannya melalui penerapan media Canva berbasis komik dalam pembelajaran menulis teks negosiasi dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya. Hal ini disebabkan dalam aplikasi Canva telah disediakan berbagai template desain komik. Penggunaan berbagai template komik dalam media Canva mampu membantu siswa dalam mengembangkan ide dalam menulis teks negosiasi karena siswa secara langsung dapat melihat desain atau gambar yang terdapat pada template sehingga hal tersebut dapat menjadi sebuah idea atau inspirasi siswa dalam menulis teks negosiasi. Melalui ide kreatif tersebut siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 6 Surabaya dapat membuat teks dengan tujuan yang jelas. Selain adanya berbagai variasi template, Canva juga telah menyediakan template atau gambar yang runtut atau terstruktur sehingga hal ini dapat membantu siswa dalam menulis teks negosiasi dengan runtut dan terciptalah koherensi serta kohesi antar teks negosiasi. Melalui media Canva bentuk komik dan juga berbagai fitur pendukung yang ada dalam media Canva mampu membuat siswa semangat belajar dan termotivasi untuk membuat tulisan dengan berbagai ide dan referensi kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Nashih (2024); Reyhan

(2024); Ranida (2024) Penelitian tersebut dinyatakan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

4. SIMPULAN

Penggunaan media Canva bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan menulis negosiasi siswa, menurut temuan studi "Penerapan Media Canva dalam Bentuk Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Negosiasi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi di SMKN 6 Surabaya." Hal ini dijelaskan oleh fakta bahwa penggunaan bahan ajar kontemporer yang mengikuti tren terkini dan mencegah siswa cepat bosan, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Peningkatan nilai juga membantu peneliti menilai kesuksesan studi ini. Pada Siklus 1, siswa memenuhi kriteria kelulusan minimal 70 dengan rata-rata nilai 68 dan tingkat kelulusan 64%; pada Siklus 2, angka ini meningkat 27% dengan rata-rata nilai 78 dan tingkat pencapaian siswa 91%.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Pendidikan Profesi Guru, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah memberikan bantuan secara moril dan materiil serta SMKN 6 Surabaya sebagai lokasi penelitian ini.

6. REFERENSI

- Budiyono, Sunu Catur. 2012. Menulis. edited by Lydia-Rara. Surabaya: Gading Press.
- Debby dan Mellisa. 2020. Teks Negosiasi. edited by Guepedia. Medan: Guepedia.
- Manik, Rika Trisna, and Yusni Khairul Amri. 2024. "Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi Di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 5(1):78–94. doi: 10.30596/jppp.v5i1.17254.
- Nashih, Ahmad Reyhan. (2024). Analysis of the Use of Infographic Media in Teaching Procedural Texts to Enhance Students' Learning Motivation in Grade 9 at SMPN 6 Kota Cirebon. *Jurnal Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.11, No.2. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/10362>
- Pahleviannur, Muhammad Rizal., Dkk. 2022. Penelitian Tindakan Kelas. 1st ed. edited by F. Sukmawati. Jawa Tengah: Pradina Pustaka.
- Prawesti., dkk. 2024. Media Pembelajaran. edited by Andriyanto. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.

- Putry, Binta Lestari. 2021. "Pengembangan Komik Online Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdot Kelas X SMA N 11 Yogyakarta." Repository Universitas PGRI Yogyakarta.
- Rachmasari, Alfia Fitri Yulia dan Wahyu Sukartiningrat. 2024. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Tema Lingkungan Hidup Materi Membuat Kalimat Efektif Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12:1253–64.
- Ranida, Ida. (2024). Pemanfaatan Media Animasi Pada Pembelajaran Teks Puisi SMP Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pemanfaatan Media Animasi Pada Pembelajaran Teks Puisi SMP Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.11, No.1. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/9713>
- Reyhan, Ahmad. (2024). Analysis of the Use of Infographic Media in Teaching Procedural Texts to Enhance Students' Learning Motivation in Grade 9 at SMPN 6 Kota Cirebon. *Jurnal Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.11, No.2. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/10362>
- Rustiarso dan Tri Wijaya. 2021. Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas. edited by Utami. Depok: Noktah.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D). 25th ed. Bandung: ALFABETA.
- Suparno dan Endy. 2005. Keterampilan Membaca Dan Menulis. Vol. 4.
- Telaumbanua, Pinta Ceriani dan Imansudi Zega. 2023. "Pengembangan Media PembelajaranE-Komik Pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli." *Primary Education Journals* 3:196–204.
- Wibowo, Hamid Sakti. 2023. Canva. edited by W. Anita. Semarang: Tiram Media.