

PENGGUNAAN MEDIA KOMIK BERBASIS *CANVA* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL SEBAGAI PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI SISWA KELAS VII SMPN 1 JIWAN

Nadya Helisa Pinasti¹, Dwi Rohman Soleh², Eni Winarsih³
Universitas PGRI Madiun
nadya_2002108029@mhs.unipma.ac.id

Abstrak

Keterampilan berbahasa harus dimiliki oleh setiap siswa. Salah satu bentuk keterampilan bahasa adalah menulis. Menulis adalah bentuk penyampaian pemikiran serta menuangkan imajinasi dalam bentuk tulisan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, penggunaan, kendala-kendala dan hasil dari penggunaan media komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal sebagai pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Data penelitian ini diperoleh dari informan yakni salah satu guru SMPN 1 Jiwon dan siswa kelas VII A sebanyak 32 siswa sebagai subjek penelitian. Instrumen dalam penelitian ini adalah informan, peristiwa, dan dokumen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis data deskriptif kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, kesimpulan atau verifikasi. Terdapat kendala pada akses internet dan penguasaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) yang dialami siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu pada penggunaan media siswa merasa antusias dan terdapat interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Adapun peningkatan kualitas pembelajaran yang mengkolaborasikan dengan teknologi yaitu *Canva* dalam penggunaan media. Selain itu, tercapainya capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang memuat pembelajaran berbasis latar budaya (*Culturally Responsive Teaching*), tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) siswa yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yaitu 91.

Kata kunci: Komik, Canva, Menulis, Teks Cerita Fantasi

PENDAHULUAN

Bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang memungkinkan seseorang untuk menyampaikan gagasan, pemikiran, maksud, dan tujuan kepada orang lain. Bahasa memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, komunikasi untuk menyampaikan informasi dengan benar sangatlah efektif dan juga penting untuk pengetahuan (Hayati & Supriatna, 2020:57).

Kemampuan berbahasa terdiri dari berbahasa dari empat komponen utama. Keempat komponen itu adalah menyimak, berbicara, dan menulis. Siswa dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, gagasan, dan saran kepada pembaca melalui tulisan kepada pembaca seperti yang dinyatakan oleh Harmer (dalam Siswanjaya, 2021:422) bahwa menulis adalah sarana mengkomunikasikan melalui bentuk tulisan, gagasan yang ingin diungkapkan atau dikomunikasikan melalui bentuk tulisan. Siswa diharapkan mampu mengungkapkan gagasan, perasaan, dan pemikirannya serta mengungkapkan imajinasi dalam bentuk tulisan dan salah satu bentuk penulisannya adalah penulisan cerita fantasi (Sutari dalam Rozak & Juwanda, 2021:66).

Peneliti melakukan pra penelitian di sekolah yang bertempat di SMP Negeri 1 Jiwan, pra penelitian ini dilakukan peneliti pada saat melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan 2. Peneliti menjumpai beberapa permasalahan yang terdapat pada guru dan juga siswa. Dimana guru belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun kecenderungan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbentuk teks gambar dibandingkan dengan teks panjang yang berakibat kurangnya keaktifan dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada munculnya kesulitan dalam memahami, menemukan, menjabarkan, dan mengembangkan informasi penting dalam materi pembelajaran.

Media pembelajaran selain memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih interaktif dan aktif di kelas, sehingga memungkinkan guru menerima umpan-balik atas pembelajarannya (Audie, 2019:587). Salah satu media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam materi teks cerita fantasi adalah komik.

Komik adalah ilustrasi yang lengkap dengan sebuah tokoh dan biasanya komik dibuat dalam bentuk cetakan seperti buku atau gambar Lestari (2021:2). Komik berisi gambar dan teks pendukung yang dapat menumbuhkan daya tarik siswa dalam membaca, oleh karena itu gambar-gambar yang ada di dalam komik dapat mengembangkan imajinasi siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami materi Pelajaran yang ada dalam cerita komik. Kelebihan pada penggunaan media komik ini, penulis mengkolaborasikan muatan komik dengan kearifan lokal. Hal ini didasari oleh terdapat keterkaitan antara materi pembelajaran mengenai teks cerita fantasi. Komik dapat meningkatkan minat baca bahkan dapat merangsang imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangannya. Komik mempunyai keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan buku yang berisikan dongeng dan lain-lain. Karena komik merupakan rangkaian gambar, panel, balon teks dan karakter yang memiliki gerak tubuh lucu (Maryani, 2022:49)

Cerita fantasi adalah cerita yang mengandung keajaiban penampakan tokoh-tokoh unik seperti binatang atau benda mati, namun dapat berbicara bertindak manusiawi Yanner dkk (dalam Fauzan & Khaerunisa, 2022:531). Berdasarkan pengaitan materi terhadap budaya sekaligus menciptakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan dengan latar belakang budaya atau biasa yang disebut dengan *Culturally Responsive Teaching* (CTR) yang sudah ditetapkan pada kurikulum merdeka. Pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) atau pembelajaran yang berbasis pada latar budaya merupakan pengajaran

kurikulum merdeka. Pembelajaran CRT dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan soft skill, meningkatkan kesadaran diri, kesadaran sosial dan budaya (Khalisah et al., 2023:2).

Salah satu permasalahan yang dijumpai peneliti di SMPN 1 Jiwan yaitu kurangnya kecakapan guru dalam mengkolaborasikan teknologi dalam media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran salah satunya melalui aplikasi *Canva*. Amrina (2020:3) mengungkapkan *Canva* adalah sebuah desain online yang menawarkan berbagai pilihan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, bookmark, buku, buletin dan lain sebagainya.

Melihat berbagai fitur yang disajikan oleh aplikasi *Canva* tentunya dapat dimaksimalkan dalam penggunaannya oleh pendidik. Salah satunya dalam membuat komik sebagai media pembelajaran. Dengan penggunaan media berbasis teknologi bertujuan untuk memahami materi secara menyeluruh dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis khususnya pada materi teks cerita fantasi. Adapun dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengoptimalkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Diharapkan hasil belajar materi teks cerita fantasi dapat maksimal sehingga siswa dapat menulis teks cerita fantasi dengan struktur yang lengkap.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penggunaan Media Komik Berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwan” dengan harapan penulis yaitu siswa dapat memahami materi teks cerita fantasi serta mengembangkan imajinasinya dalam prakteknya yaitu menulis teks cerita fantasi. Adapun guru dapat lebih mengoptimalkan dalam penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif pada hakikatnya adalah penelitian kontekstual, yang hasilnya tidak dapat digeneralisasikan dengan mudah, melainkan dengan standar umum yang bahkan dapat diartikan memaksakan suatu yang bersifat khusus (Sutopo, 2006:7). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti ingin memahami dan mengungkapkan keunikan secara mendalam bagaimana penggunaan media komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 1 Jiwan secara komprehensif dan rinci. Penelitian ini mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMPN 1 Jiwan, kendala-kendala selama berlangsungnya pembelajaran, serta hasil dari proses pembelajaran bahasa Indonesia yang telah terlaksana. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Pada prosedur penelitian terdapat lima tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap laporan. Pada tahap persiapan peneliti melakukan observasi awal di sekolah SMPN 1 Jiwan untuk membuat rancangan modul pembelajaran dan media pembelajaran berupa komik bermuatan kearifan lokal berbasis *canva*, menentukan subjek yang akan diteliti, mengajukan proposal penelitian bahwa peneliti akan mengadakan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara dan angket. Dokumentasi mengungkapkan peristiwa, objek, dan aktivitas yang dapat meningkatkan pemahaman peneliti terhadap gejala masalah yang diteliti. (Rukajat, 2018:26).

Wawancara adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari responden (siswa, orang yang diwawancarai) dengan melakukan tanya jawab sepihak. Artinya, dalam kegiatan wawancara itu pertanyaan hanya berasal dari pihak pewawancara, sedangkan responden yang menjawab pertanyaan-pertanyaan saja (Nurgiyantoro, 2009:55).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan informan yakni salah satu guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia yakni ibu Indah Restiananigrum, S.Pd. wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jiwan. Wawancara dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu dengan cara mewawancarai guru dan murid terkait adanya penggunaan media pembelajaran *Canva* berperan penting sebagai media yang menunjang dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam prosedur analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan tahapan kesimpulan atau verifikasi. Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik atau metode yang sama. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi metode dan sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mencakup empat sub bab meliputi, perencanaan, penggunaan, kendala-kendala dan hasil dari penggunaan media komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal dalam materi menulis teks cerita fantasi di SMPN 1 Jiwan. Pada perencanaan penggunaan media pembelajaran Peneliti dan guru menyusun rencana pembelajaran berupa modul ajar kurikulum merdeka sebelum proses kegiatan belajar mengajar.

Adapun perangkat pembelajaran yang disiapkan guru diantaranya adalah modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), materi ajar, media pembelajaran, daftar hadir dan daftar nilai siswa. Modul ajar direncanakan di atas juga memuat penerapan (*Culturally Responsive Teaching*) atau pembelajaran berbasis latar budaya. Dalam hal ini guru dan peneliti merancang pembelajaran berbasis latar budaya yang dikemas dalam materi ajar teks cerita fantasi yaitu cerita fantasi yang bermuatan kearifan lokal masyarakat Indonesia. Dengan materi yang bermuatan kearifan lokal diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta budaya lokal masyarakat Indonesia.

Penggunaan media komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal dalam materi pembelajaran menulis teks cerita fantasi di SMPN 1 terdapat pelaksanaan pembelajaran, guru melaksanakan tahapan atau proses dalam penerapan pembelajaran meliputi langkah-langkah pembelajaran. Dalam berlangsungnya pembelajaran terdapat keaktifan siswa dan interaksi guru dengan siswa.

Keantusiasan siswa terlihat dari siswa mengikuti kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua. Keantusiasan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara guru sebagai berikut.

“Siswa sangat tertarik dengan adanya media komik, ditambah mengaitkannya dengan kearifan lokal. Membuat siswa mengenal dan menambah wawasan mengenai berbagai macam cerita lokal masyarakat Indonesia. Pembuatan menggunakan *Canva* juga meningkatkan antusias siswa karena ini merupakan hal baru bagi siswa. Media ini merupakan hal yang baru bagi mereka.” (LHWG-P2, Mei 2024).

Pada orientasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran dapat dilihat keantusiasan siswa dalam menggali informasi terkait materi yang disajikan guru. Dapat dilihat dari hasil observasi penelitian pada guru yaitu terdapat siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan tepat. Hal ini terbukti dari hasil penelitian aspek observasi.

“Peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru terkait pengertian dan mengidentifikasi unsur intrinsik dari teks cerita fantasi.” (LHOS-P1, Mei 2024).

Adapun dalam mengorganisasikan peserta didik terlihat dari keantusiasan siswa bekerja sama secara berkelompok saling membantu dalam memahami cara pembuatan komik menggunakan fitur *Canva* dan bermuatan kearifan lokal. Masing-masing peserta didik terlihat aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan membuat cerita fantasi bermuatan kearifan lokal ke dalam komik digital. Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru menggunakan gawai.

Pada Interaksi siswa dengan guru dan interaksi siswa dengan siswa berupa asesmen diagnostik dan beberapa siswa menjawab pertanyaan guru dengan benar. Pengerjaan proyek pembelajaran siswa melakukan interaksi dengan guru berupa menanyakan hal-hal yang belum dipahami seperti penggunaan fitur pada *Canva* untuk membuat komik. Siswa juga melakukan interaksi dengan siswa lainnya secara berkelompok dalam melakukan pengerjaan proyek yakni pembuatan komik menggunakan *Canva*. Hal ini terbukti dari hasil penelitian aspek observasi.

“Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dari guru terkait pengertian dan mengidentifikasi unsur intrinsik dari teks cerita fantasi.” (LHO-P1, Mei 2024).

Pada hasil penelitian terdapat kendala-kendala yang dialami siswa saat kegiatan pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbantuan media komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal pada siswa kelas VII SMP Negeri Jiwan. Kendala tersebut yaitu kesulitan jaringan saat mengakses situs/web *Canva* dan kurangnya penguasaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Kendala pertama dialami oleh beberapa siswa hal ini ditunjukkan pada laporan hasil wawancara kepada siswa berikut.

“Saat menggunakan aplikasinya agak mudah, banyak fiturnya tapi jaringan internetnya harus stabil, kalau tidak stabil elemen-elemen di *canva* nanti lama munculnya.” (LHWS-P2, Mei 2024)

Kendala yang dialami siswa di atas teratasi dengan bantuan teman sekelompoknya. Bantuan berupa membagikan link proyek komik sehingga dapat dikerjakan di gawai teman sekelompok yang koneksi internetnya lebih baik.

Kendala kedua yakni kurangnya penguasaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) pada saat siswa menuliskan cerita fantasi. Terdapat kesalahan dalam penulisan meliputi kesalahan kurangnya tanda baca pada akhir kalimat dan siswa tidak menggunakan huruf kapital di awal kalimat, penggunaan tanda baca koma (,) tidak pada tempatnya, penyingkatan kata yang tidak sesuai dengan pedoman KBBI. Hal tersebut didukung hasil lembar kerja peserta didik berupa cerita fantasi bermuatan kearifan lokal dalam bentuk komik digital yang telah ditandai kesalahannya oleh guru sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan penulisannya.

Pada hasil penelitian terdapat hasil dari penggunaan media komik berbasis *canva* bermuatan kearifan lokal sebagai pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 1 Jiwan meliputi Peningkatan kualitas proses pembelajaran, tercapainya capaian

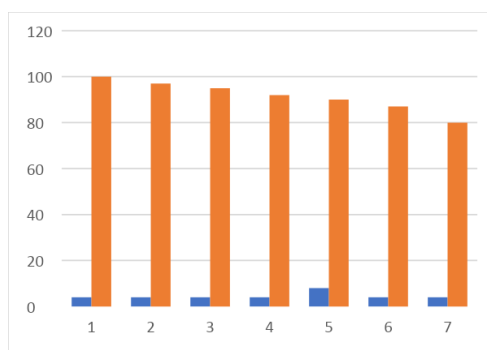
pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta tercapainya Kriteria Ketuntasan Maksimal siswa.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran ini dapat dilihat dari peningkatan kualitas proses pembelajaran. Hal tersebut dilihat pada penggunaan media pembelajaran oleh guru. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sudah digunakan di SMP Negeri 1 Jiwan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sudah selaras dengan ditetapkannya SMPN 1 Jiwan sebagai SMP pusat keunggulan berbasis teknologi yang menggunakan ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media berbasis digital seperti Google class room dan Kahoot sebagai media pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran pada materi menulis teks cerita fantasi guru memilih media komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal sebagai media pembelajaran yang digunakan. Adapun tercapainya capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan modul ajar yang sudah dirancang dan dibuat oleh peneliti dan guru terdapat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi menulis teks cerita fantasi. Sebagai suatu respon positif dalam menghadapi tantangan global.

Implementasi pembelajaran yang lebih menekankan pada pendekatan (*student center*) atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik telah diterapkan. Pada sistem pembelajaran menulis teks cerita fantasi juga menggunakan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*). Pendekatan berbasis latar budaya berupa komik bermuatan kearifan lokal masyarakat Indonesia. Hal tersebut bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya Indonesia melalui cerita-cerita fantasi lokal.

Pada hasil penelitian menunjukkan tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penilaian lembar penguasaan siswa terkait pembuatan teks cerita fantasi dengan bantuan media komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.



	4	4	4	4	8	4	4
	100	97	95	92	90	87	80

Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Nilai Siswa

Dari hasil penilaian guru terhadap teks cerita fantasi berbentuk komik digital yang telah dibuat oleh siswa, terdapat 8 komik digital yang merupakan hasil kerja siswa secara berkelompok yang telah dinilai hal ini dapat menunjukkan bahwa seluruh siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru pada pertemuan pertama. Dari hasil penilaian yang telah diberikan kepada 32 siswa menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai 100 berjumlah 4, siswa yang mendapatkan nilai 97 berjumlah 4, siswa yang mendapat nilai 95 berjumlah 4, siswa yang mendapat nilai 92 berjumlah 4, siswa yang mendapat nilai 90 berjumlah 8, siswa yang mendapat nilai 87 berjumlah 4, siswa yang mendapat nilai 80

berjumlah 4. Adapun hasil penilaian dapat dilihat pada lampiran. Dari hasil keseluruhan sehingga dapat ditemukan nilai rata-rata kelas VII A adalah 91.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun, dapat disimpulkan dalam empat poin penting, pertama perencanaan penggunaan media komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa VII A SMP Negeri 1 Jiwan tahun pelajaran 2023/2024 terencana dengan baik, hal ini dapat diketahui dari modul ajar yang telah dibuat oleh guru dan peneliti yang telah mencakup secara lengkap sub bab di dalamnya. Adapun media pembelajaran yang direncanakan berupa komik cerita fantasi bermuatan kearifan lokal berjudul “Candi Roro Jonggrang” yang digunakan sebagai bahan bacaan siswa.

Pada poin kedua, penggunaan media komik berbasis *canva* bermuatan kearifan lokal dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa VII A SMP Negeri 1 Jiwan tahun pelajaran 2023/2024 terlaksana dengan baik, hal ini dapat diketahui langkah-langkah pembelajaran, keaktifan siswa, dan interaksi siswa dengan guru dan interaksi siswa dengan siswa. Siswa sangat termotivasi dan semangat dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Pada poin ketiga, kendala-kendala yang ditemui pada saat pelaksanaan penggunaan media komik berbasis *canva* bermuatan kearifan lokal dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa VII A SMP Negeri 1 Jiwan terdapat dua kendala yang dialami oleh siswa yaitu pertama, adanya kesulitan jaringan sehingga membuat beberapa siswa kesulitan login dan mengakses fitur dari *Canva*. Kendala kedua adalah kurangnya penguasaan ejaan yang disempurnakan (EYD) pada peserta didik saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada penugasan menulis teks cerita fantasi.

Keempat, hasil penggunaan media komik berbasis *canva* bermuatan kearifan lokal dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa VII A SMP Negeri 1 Jiwan sangat baik, hal ini dapat diketahui dari peningkatan kualitas pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, tercapainya tujuan pembelajaran yang menekankan pada pendekatan berbasis latar budaya *Culturally Responsive Teaching* (CTR), dan tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) hal ini dapat dilihat pada rata-rata perolehan nilai siswa VII A yaitu 91. Nilai tersebut kategori sangat baik (A) sehingga KKTP dapat tercapai karena pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMPN 1 Jiwan KKTP yakni 78.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, Mudinillah Adam, Hikmah, D., & Fadhillah, R. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas X MAN 1 Padang Panjang (Using *Canva* Application in Making Arabic Learning Videos in Class X MAN 1 Padang Panjang). *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-i*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Fauzan, A., & Khaerunisa. (2022). Implementasi Meode Sosiodrama Pada Teks Cerita Fantasi Berbantuan Media Latar Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Prosiding Samasta Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Hayati F, A., & Supriatna, E. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Pada Siswa Kelas VII A SMPN 2 Sindangresmi. *Jurnal Soshum Insentif*, 51–66. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.220>

- Khalisah, H., Firmansyah, R., Munandar, K., & Kuntoyono. (2023). Penerapan PjBL (Project Based Learning) dengan Pendekatan CRT (Culturally Responsive Teaching) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bioteknologi Kelas X-7 SMA Negeri 5 Jember. *Jurnal Biologi*, 1(4), 1–9. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.1986>
- Lestari, B. P. (2021). Pengembangan Komik Online Berbasis *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Kelas X SMAN 11 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Maryani, Y. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kels X SMKN 3 Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1). <https://infokomputer.grid.id/2018/02/>
- Nurgiyantoro, B. (2009). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (B. Nurgiyantoro, Ed.; 3rd ed.). BPFE-Yogyakarta.
- Rozak, A., & Juwanda. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Bermedia Audio Visual Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Kelas VII SMP. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 66. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v7i2.3707>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan *Canva* pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Sutopo, H. B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (2nd ed.). Universitas Sebelas Maret.