



WORKSHOP KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARATIF PADA SISWA SMA NEGERI 8 MAKASSAR

Sinta Maharani^{1*}, Lely Novia², Andi Lidyawati Kaharuddin³, Maemuna Muhayyang⁴, Ani Susilowati⁵

^{1,2,4,5}Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³SMA Negeri 8 Makassar, Makassar, Indonesia

*Corresponding Author: sintamhrani47@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Atas masih menghadapi tantangan, khususnya dalam pengajaran teks naratif yang sering menggunakan metode konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendukung pembelajaran teks naratif melalui workshop pembuatan komik digital berbasis Canva. Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 8 Makassar dengan melibatkan 25 siswa kelas X Merdeka 4 selama satu hari dengan durasi tiga jam. Tahapan kegiatan meliputi penyampaian materi, diskusi kelompok, praktik pembuatan komik digital, presentasi hasil karya, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi serta survei persepsi siswa terhadap materi, penggunaan Canva, kemampuan menulis Bahasa Inggris, dan pengalaman belajar. Hasil menunjukkan bahwa 92% siswa menilai materi mudah dipahami, 92% menyatakan Canva mudah digunakan, 100% merasa workshop mendukung kemampuan menulis Bahasa Inggris, dan 92% menilai pembelajaran melalui komik digital lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Observasi juga menunjukkan bahwa seluruh kelompok berhasil menghasilkan komik digital dan terlibat aktif dalam diskusi serta presentasi. Temuan ini menunjukkan bahwa workshop diterima secara positif dan berpotensi mendukung pembelajaran teks naratif yang lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

Kata Kunci: Canva, Komik Digital, Literasi Digital, Pembelajaran Bahasa Inggris, Teks Naratif

Abstract



English language instruction at the senior high school level continues to face challenges, particularly regarding the teaching of narrative texts, which often relies on conventional methods that fail to actively engage students. This community service initiative aimed to support narrative text instruction through a workshop on creating digital comics using Canva. The activity was conducted at SMA Negeri 8 Makassar, involving 25 students from class X Merdeka 4 in a single three-hour session. The program stages included a presentation of materials, group discussions, hands-on digital comic creation, project presentations, and evaluation. Evaluation was carried out through participation observation and a survey assessing students' perceptions of the materials, the usability of Canva, their English writing skills, and their overall learning experience. The results indicated that 92% of students found the material easy to understand, 92% considered Canva easy to use, 100% felt the workshop supported their English writing skills, and 92% rated learning via digital comics as more engaging than conventional methods. Observations also revealed that all groups successfully produced digital comics and actively participated in discussions and presentations. These findings suggest that the workshop was well-received and holds the potential to foster a more active, creative, collaborative, and technology-based approach to learning narrative texts.

DOI:
10.53491/numbay.v4i1.2020

Keywords: Canva, Digital Comics, Digital Literacy, English Language Learning, Narrative Text

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan telah mengalami transformasi karena kemajuan teknologi digital. Pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini harus diikuti setelah perubahan ini. Namun, kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa metode konvensional yang berpusat pada ceramah dan buku teks masih mendominasi pembelajaran, terutama di jenjang pendidikan menengah. Kondisi ini berdampak pada peningkatan keterampilan berpikir dan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa, dan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Beberapa studi pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa keterbatasan pemanfaatan media digital merupakan salah satu faktor yang menghambat terciptanya pembelajaran yang bermakna dan partisipatif (Asriati et al., 2023; Abuzar et al., 2025).

Kondisi serupa juga terlihat pada mitra kegiatan, yaitu SMA Negeri 8 Makassar. Melalui observasi awal, wawancara dengan guru Bahasa Inggris, dan survei terhadap 25 siswa kelas X Merdeka 4 sebelum pelaksanaan workshop, terungkap bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan ide menjadi alur cerita yang koheren, memahami struktur teks naratif, serta menyampaikan gagasan dalam bahasa Inggris secara sistematis. Selain itu, siswa belum memanfaatkan Canva sebagai alat bantu pembelajaran untuk mendukung keterampilan menulis mereka. Guru juga mengungkapkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh latihan tertulis dan penjelasan lisan, sehingga peluang

bagi siswa untuk menghasilkan produk pembelajaran berbasis digital sangat terbatas. Temuan awal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual guna meningkatkan keterampilan menulis serta literasi digital siswa.

Permasalahan tersebut juga dirasakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMA, terutama pada keterampilan menulis teks naratif. Siswa sering mengalami kesulitan membuat konsep cerita, membuat alur yang runtut, dan menuangkan ide-ide tersebut ke dalam bentuk tulisan yang menarik. Jika proses pembelajaran hanya bergantung pada latihan tertulis dan penjelasan lisan, siswa cenderung cepat bosan dan kurang termotivasi untuk menulis. Namun, kreativitas, imajinasi, dan pemahaman struktur teks yang diperlukan untuk menulis cerita dapat dikembangkan dengan baik melalui media pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual. Komik digital, misalnya, telah terbukti memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang topik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas (Santoso & Janattaka, 2025).

Selain tantangan yang dihadapi siswa, kondisi guru juga menjadi perhatian penting dalam kegiatan pembelajaran. Tidak sedikit guru yang belum memiliki keterampilan yang memadai dalam merancang dan mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam proses belajar mengajar. Beberapa sekolah bahkan belum memanfaatkan platform desain visual seperti Canva secara sistematis, meskipun platform tersebut relatif mudah digunakan dan memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran kreatif. Kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa melalui pelatihan dan pendampingan, guru dapat meningkatkan literasi digital pedagogisnya serta mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Asriati dkk., 2023; Martarini dkk., 2025).

Sejumlah program pengabdian kepada masyarakat juga menegaskan bahwa pendampingan berbasis workshop dengan pendekatan praktik langsung mampu memberikan dampak positif, baik bagi guru maupun siswa. Kegiatan seperti ini tidak hanya meningkatkan penguasaan teknologi pembelajaran tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa. Pembelajaran yang mengintegrasikan literasi digital sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, pengalaman nyata, serta penguatan Profil Pelajar Pancasila (Jayadi dkk., 2024; Novia dkk., 2025; Vidia dkk., 2025).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada siswa sebagai sasaran utama pendampingan melalui pemanfaatan komik digital berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi teks naratif. Media komik digital dipilih karena mampu mengintegrasikan unsur visual dan kebahasaan secara efektif serta mudah digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses perancangan dan pembuatan komik digital. Oleh karena itu, artikel pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan tersebut serta mengevaluasi hasil dan manfaatnya dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, literasi digital, dan keterampilan menulis siswa di tingkat SMA.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui proses perencanaan dan pelaksanaan aksi bersama dengan melibatkan komunitas sekolah sebagai mitra kegiatan. Subjek pengabdian adalah 25 siswa kelas X Merdeka 4 SMA Negeri 8 Makassar. Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 8 Makassar dalam satu kali pertemuan dengan durasi total tiga jam. Metode pengabdian dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang menerapkan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), sehingga siswa terlibat secara aktif dalam memahami materi, mempraktikkan penggunaan Canva, menyusun komik digital, serta mempresentasikan hasil karya mereka (Kolb, 2015).

Tahap perencanaan kegiatan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa, khususnya dalam keterampilan menulis teks naratif dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris. Data kondisi awal diperoleh melalui observasi di kelas, wawancara dengan guru Bahasa Inggris, dan survei awal yang melibatkan 25 siswa sebelum workshop dilaksanakan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam menyusun alur cerita secara berurutan, belum pernah menggunakan Canva sebagai alat bantu belajar, serta memiliki motivasi menulis yang cukup rendah. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan *user-friendly* untuk membantu siswa dalam mengembangkan ide, merancang alur cerita, dan memahami struktur teks naratif. Oleh karena itu, media komik digital berbasis Canva dipilih sebagai solusi pendampingan karena sifatnya yang visual dan interaktif serta sesuai dengan karakteristik siswa. Data *baseline* ini juga menjadi acuan bagi tim pengabdian dalam merancang materi, menetapkan alur kegiatan, menentukan strategi pendampingan, serta berkoordinasi dengan guru mengenai pembagian tugas selama pelaksanaan workshop.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk workshop interaktif yang mengombinasikan penyampaian materi dan praktik langsung. Kegiatan diawali dengan penjelasan konsep *narrative text* meliputi struktur teks (*orientation, complication, resolution*) dan unsur kebahasaan yang digunakan. Selanjutnya, siswa diperkenalkan dengan platform Canva dan diberikan akses *Canva for Education* untuk mendukung proses pembuatan komik digital. Siswa kemudian bekerja secara berkelompok untuk menulis cerita naratif dan mengembangkan cerita tersebut menjadi komik digital dengan memanfaatkan template, karakter, ilustrasi, dan elemen visual yang tersedia di Canva. Setiap kelompok menyempurnakan karya komiknya hingga siap dipresentasikan.

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi pandangan siswa mengenai pelaksanaan workshop dan manfaat yang dihasilkan dari kegiatan tersebut. Data evaluasi diperoleh melalui angket dengan skala Likert empat poin, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Angket ini dirancang mengacu pada tujuan kegiatan dan mencakup empat aspek utama: materi dan pembelajaran, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran, keterampilan Bahasa Inggris, serta kreativitas dan pengalaman belajar siswa. Validasi instrumen angket dilakukan oleh satu dosen Bahasa Inggris dan satu guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra melalui penilaian ahli. Fokus proses validasi adalah pada kesesuaian isi, kejelasan redaksi, keterbacaan, dan relevansi setiap pertanyaan terhadap

indikator yang ingin diukur. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi instrumen sebelum penerapan dalam kegiatan tersebut. Selain itu, tim pengabdian melakukan observasi selama workshop untuk mendokumentasikan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta menyediakan data tambahan untuk membantu interpretasi hasil survei. Analisis data angket dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan distribusi frekuensi dan persentase untuk setiap pernyataan yang ada, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik guna menggambarkan persepsi siswa terkait pelaksanaan workshop dan manfaat penggunaan komik digital berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian terlebih dahulu mendapatkan izin dari pihak SMA Negeri 8 Makassar. Semua siswa diberi penjelasan mengenai tujuan kegiatan serta penggunaan data yang hanya akan dipakai untuk evaluasi program dan publikasi ilmiah. Kerahasiaan identitas responden dijaga dengan ketat, dan partisipasi siswa dalam pengisian angket bersifat sukarela.

HASIL

Pelaksanaan Workshop

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui Workshop Komik Digital yang menggunakan platform Canva, di mana 25 siswa dari kelas X Merdeka 4 SMA Negeri 8 Makassar berpartisipasi. Acara ini diadakan selama satu hari dengan total waktu tiga jam, yang mencakup penyampaian materi, praktik pembuatan komik digital, presentasi karya, serta evaluasi kegiatan. Seluruh rangkaian acara dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa dalam menyusun teks naratif dan mengembangkan cerita ke dalam format komik digital berbasis Canva.

Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi tentang konsep teks naratif, yang mencakup struktur teks (orientasi, komplikasi, dan resolusi) serta elemen kebahasaan yang relevan dalam penulisan cerita. Materi disampaikan dengan cara yang komunikatif, mengaitkan contoh-contoh yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Gambar 1). Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendukung proses diskusi, kolaborasi, dan pengembangan ide cerita (Gambar 2).



Gambar 1. Pemaparan Materi Workshop Teks Naratif Berbasis Canva



Gambar 2. Pemaparan Materi Workshop Teks Naratif Berbasis Canva

Pada langkah selanjutnya, para siswa dikenalkan dengan platform Canva dan diberikan akses ke *Canva for Education* (Gambar 3). Tim pengabdian menjelaskan berbagai fitur yang dapat digunakan dalam pembuatan komik digital, seperti template, karakter, latar belakang, elemen grafis, serta pengaturan teks. Setelah memahami cara menggunakan aplikasi tersebut, setiap kelompok mulai merancang alur cerita, menulis dialog, memilih ilustrasi, dan mengembangkan teks naratif menjadi komik digital sesuai dengan tema yang telah ditetapkan (Gambar 4).



Gambar 3. Pemberian Akses Canva Edu kepada Siswa



Gambar 4. Diskusi Kelompok pada Kegiatan Workshop Komik Digital

Pada penutupan kegiatan, setiap kelompok mempersembahkan komik digital yang telah mereka buat di depan kelas (Gambar 5). Sesi presentasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjelaskan alur cerita, karakter, serta pesan yang ingin disampaikan, sambil juga mendapatkan umpan balik dari guru dan tim pengabdian. Semua kelompok berhasil menyelesaikan komik digital sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan.



Gambar 5. Presentasi Hasil Komik Digital oleh Siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama workshop, mayoritas siswa menunjukkan partisipasi yang aktif di setiap fase kegiatan. Mereka terlibat dalam diskusi kelompok, saling bertukar gagasan untuk menyusun alur cerita, memilih elemen visual menggunakan Canva, serta membuat dialog sederhana dalam Bahasa Inggris. Aktivitas kolaboratif ini meningkatkan interaksi antar siswa dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Namun, beberapa siswa masih membutuhkan bimbingan dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva dan memilih kosakata Bahasa Inggris yang tepat untuk konteks cerita. Secara keseluruhan, semua peserta berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dan menghasilkan komik digital sesuai dengan tujuan workshop.

Sebagai hasil dari kegiatan tersebut, setiap kelompok menciptakan satu komik digital dengan beragam tema, termasuk kebersihan lingkungan sekolah, aktivitas di alam, dan olahraga. Produk yang dihasilkan menunjukkan kemampuan siswa dalam menggabungkan ilustrasi, dialog sederhana dalam Bahasa Inggris, serta struktur teks naratif ke dalam media digital. Keberagaman tema, karakter, dan penyajian visual mencerminkan kreativitas siswa dalam mengembangkan cerita berdasarkan hasil diskusi kelompok.

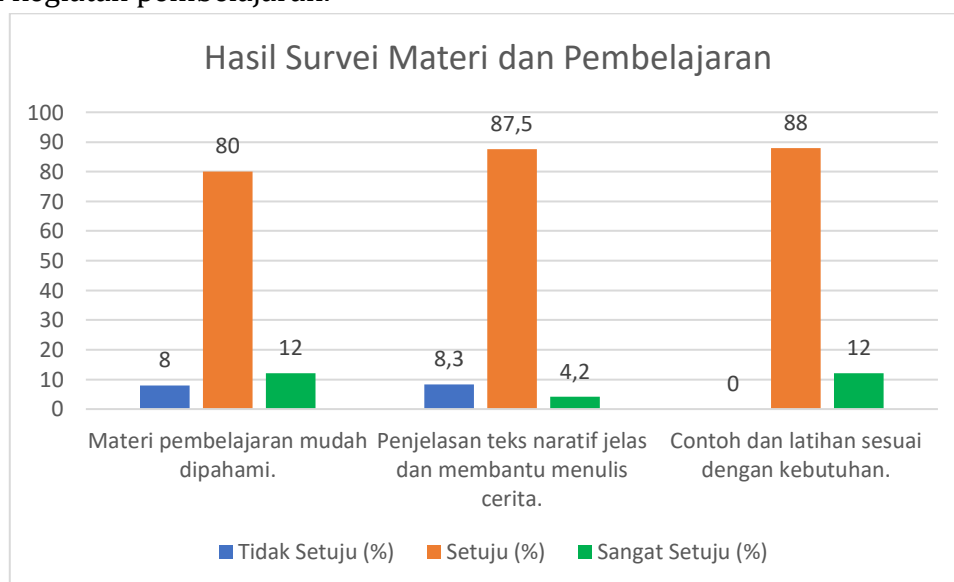


Gambar 6. Contoh Komik Digital Hasil Karya Siswa

Hasil Survei Evaluasi

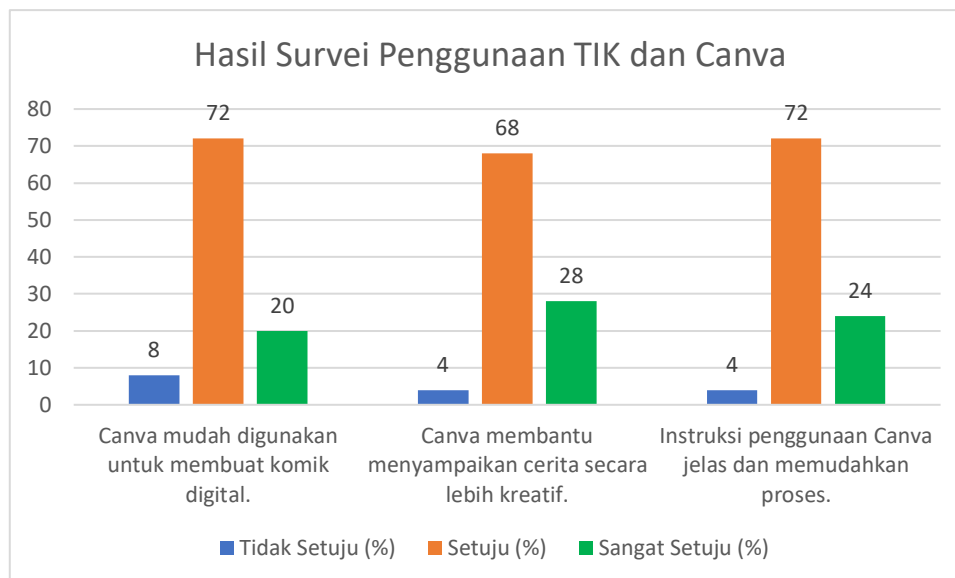
Setelah penyelesaian seluruh rangkaian workshop, dilakukan survei evaluasi untuk menilai pandangan siswa mengenai pelaksanaan kegiatan dan keuntungan dari penggunaan komik digital berbasis Canva dalam pembelajaran teks naratif. Survei ini diberikan kepada semua peserta workshop yang terdiri dari 25 siswa dan mencakup empat aspek: materi dan proses pembelajaran, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran, keterampilan Bahasa Inggris, serta kreativitas dan pengalaman belajar. Hasil dari survei tersebut disajikan dalam Grafik 1 hingga Grafik 4.

Hasil survei pada aspek materi dan pembelajaran (Grafik 1) menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap materi yang disampaikan selama workshop. Sebanyak 20 siswa (80%) menyatakan setuju bahwa materi mudah dipahami, 3 siswa (12%) menyatakan sangat setuju, sedangkan 2 siswa (8%) menyatakan tidak setuju. Selain itu, 22 siswa (87,5%) menyatakan bahwa penjelasan mengenai narrative text jelas dan membantu mereka dalam menulis cerita, sementara 22 siswa (88%) juga menyatakan bahwa contoh dan latihan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



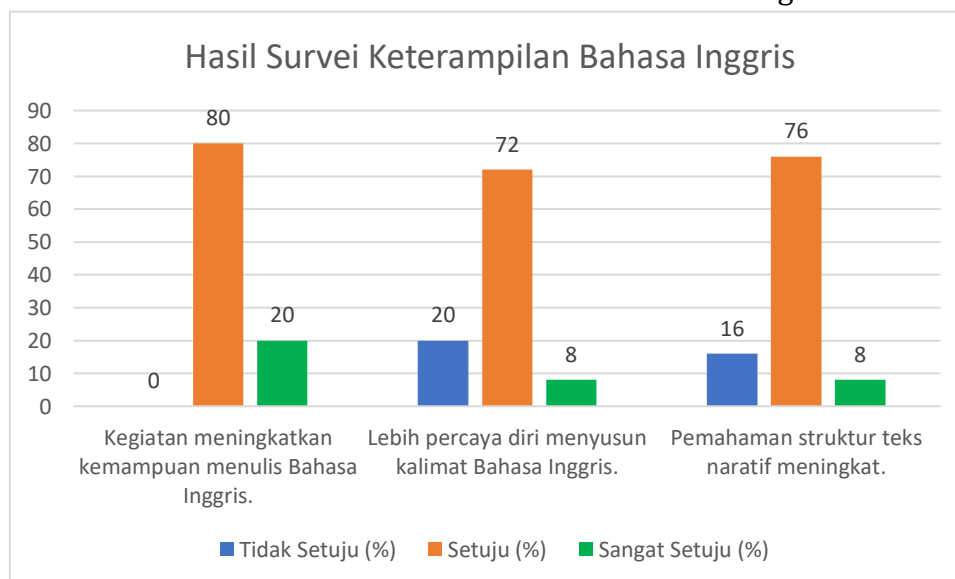
Grafik 1. Hasil Survei Materi dan Pembelajaran

Selanjutnya, hasil survei mengenai penggunaan Canva (Grafik 2) menunjukkan bahwa 18 siswa (72%) menyatakan setuju dan 5 siswa (20%) menyatakan sangat setuju bahwa Canva mudah digunakan untuk membuat komik digital. Sebanyak 17 siswa (68%) menyatakan bahwa Canva membantu mereka menyampaikan cerita secara lebih kreatif, sedangkan 18 siswa (72%) juga menyatakan bahwa petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami selama workshop berlangsung.



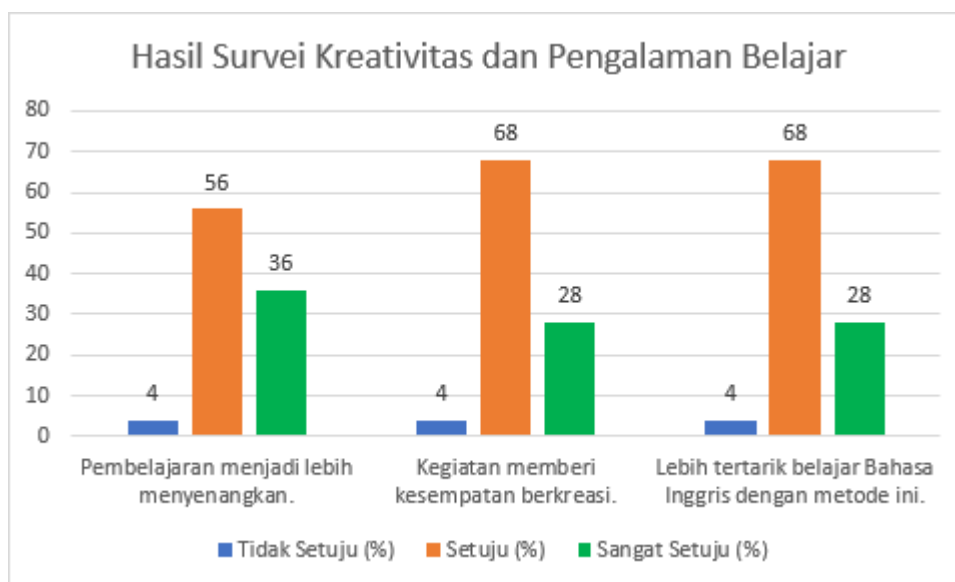
Grafik 2. Hasil Survei Penggunaan TIK dan Canva

Pada aspek keterampilan Bahasa Inggris (Grafik 3), 20 siswa (80%) menyatakan bahwa kegiatan workshop membantu meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Inggris mereka. Selain itu, 18 siswa (72%) merasa lebih percaya diri dalam menyusun kalimat berbahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan, sedangkan 19 siswa (76%) menyatakan bahwa mereka lebih memahami struktur teks naratif setelah mengikuti workshop.



Grafik 3. Hasil Survei Keterampilan Bahasa Inggris

Hasil survei juga menunjukkan bahwa kegiatan workshop memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Sebanyak 14 siswa (56%) menyatakan setuju dan 9 siswa (36%) menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan komik digital lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, 17 siswa (68%) menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, dan jumlah yang sama juga menyatakan bahwa mereka menjadi lebih tertarik mempelajari Bahasa Inggris melalui media komik digital berbasis Canva.



Grafik 4. Hasil Survei Kreativitas dan Pengalaman Belajar

Berdasarkan respons yang diberikan pada pertanyaan terbuka, mayoritas siswa mengungkapkan bahwa elemen yang paling mereka nikmati adalah pemanfaatan Canva, proses pembuatan komik digital, kolaborasi dalam kelompok, serta kesempatan untuk mengekspresikan ide secara kreatif. Di sisi lain, tantangan yang sering dihadapi mencakup penyusunan dialog dalam Bahasa Inggris, penggunaan beberapa fitur Canva, keterbatasan kosakata, dan waktu praktik yang cukup singkat. Sebagian besar siswa juga merekomendasikan agar kegiatan serupa dilakukan dengan durasi yang lebih lama, dilengkapi dengan lebih banyak latihan, permainan edukatif, dan bimbingan dalam penggunaan Canva.

PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan workshop menunjukkan bahwa penggunaan komik digital yang berbasis Canva memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa dalam memahami teks naratif. Kegiatan ini menggabungkan penyampaian materi, diskusi kelompok, praktik pembuatan komik, dan presentasi hasil, sehingga memberi siswa kesempatan untuk menerapkan konsep yang telah mereka pelajari secara langsung melalui aktivitas yang bersifat kontekstual dan kolaboratif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya berfungsi sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pembelajar aktif yang terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar. Situasi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran *experiential learning*, yang menekankan bahwa pemahaman akan lebih berarti

ketika siswa memiliki kesempatan untuk mengalami, mencoba, dan merefleksikan proses pembelajaran secara langsung (Kolb, 2015).

Respons positif siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan bahwa penyampaian konsep teks naratif melalui media visual memfasilitasi pemahaman mereka mengenai struktur cerita dengan lebih efektif. Penggunaan ilustrasi, karakter, dan dialog dalam komik digital memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan representasi visual, sehingga proses memahami alur cerita menjadi lebih terorganisir. Temuan ini mendukung teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang mengemukakan bahwa perpaduan antara informasi visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman serta membantu siswa dalam membangun representasi mental yang lebih baik dibandingkan dengan metode penyampaian teks tradisional (Mayer, 2020). Hasil ini sejalan dengan temuan Widioko (2021) yang mengindikasikan bahwa komik digital berfungsi sebagai media yang efektif dalam mendukung penulisan teks naratif. Selain itu, penelitian oleh Fernando & Aminatun (2021) melaporkan bahwa mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap pemanfaatan komik digital dalam proses pembelajaran menulis. Media ini dianggap membantu mereka dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita, serta meningkatkan minat untuk menulis.

Workshop ini juga menunjukkan bahwa Canva adalah alat yang mudah digunakan oleh siswa untuk menciptakan produk pembelajaran digital. Dengan kemudahan akses terhadap template, ilustrasi, dan berbagai elemen visual, siswa dapat lebih memusatkan perhatian pada pengembangan isi cerita alih-alih terjebak dalam aspek teknis aplikasi. Selain itu, fitur-fitur yang ditawarkan oleh Canva memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyesuaikan desain komik sesuai dengan ide-ide mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih kreatif dan menyenangkan. Temuan ini mendukung hasil dari kegiatan pengabdian sebelumnya yang mengindikasikan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang *user-friendly*, dapat meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung penerapan pembelajaran berbasis proyek di era digital (Asriati dkk., 2023; Jayadi dkk., 2024; Novia dkk., 2026). Hal ini juga sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Ryandini dkk. (2024), yang mengindikasikan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran menulis dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide secara lebih terstruktur. Selain itu, penelitian oleh Trisnadewi dkk. (2020) juga menunjukkan bahwa media komik digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menulis Bahasa Inggris.

Selain berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran, workshop juga memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan Bahasa Inggris, khususnya dalam menulis teks naratif. Dengan menyusun alur cerita, menulis dialog, dan menyajikan ide melalui komik digital, siswa diberikan kesempatan untuk mengatur gagasan sebelum dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Proses ini memfasilitasi pemahaman siswa tentang hubungan antar bagian cerita, sehingga penyusunan orientasi, komplikasi, dan resolusi menjadi lebih terstruktur. Oleh karena itu, media komik digital tidak hanya berfungsi sebagai alat visualisasi cerita, tetapi juga membantu dalam proses berpikir dan penyusunan teks secara sistematis. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan

oleh Martarini dkk. (2025) serta Santoso & Janattaka (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan menulis serta memperkuat rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Selain meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, workshop ini juga mendukung pengembangan keterampilan Bahasa Inggris, khususnya dalam menulis teks naratif. Dengan menyusun alur cerita, menciptakan dialog, dan menyajikan ide melalui komik digital, siswa diberikan kesempatan untuk mengorganisasikan pemikiran mereka sebelum dituangkan ke dalam tulisan. Proses ini membantu siswa memahami keterkaitan antara berbagai elemen cerita sehingga penyusunan bagian orientasi, komplikasi, dan resolusi menjadi lebih terstruktur. Oleh karena itu, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai alat visualisasi cerita, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung proses berpikir dan penulisan teks secara sistematis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Muyassaroh dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa dalam praktik pengajaran menulis. Selain itu, Mursolimah dkk. (2025) menemukan bahwa media strip komik digital memiliki potensi untuk memperbaiki keterampilan menulis, terutama ketika didukung oleh tingkat minat belajar yang tinggi. Widioko (2021) juga melaporkan bahwa pemanfaatan komik digital berkontribusi terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks naratif.

Aspek lain yang mencolok dari aktivitas ini adalah peningkatan kreativitas dan partisipasi siswa selama proses belajar. Observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam diskusi, bertukar gagasan, membagi tugas, dan berkolaborasi untuk menyelesaikan komik digital. Kegiatan ini mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai cara penyampaian cerita serta memanfaatkan fitur visual Canva dengan cara yang inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang diintegrasikan dengan media digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berfokus pada siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Fernando & Aminatun (2021) yang mengindikasikan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam menulis, serta hasil studi oleh Utomo & Ahsanah (2023) yang menunjukkan bahwa modul berbasis komik digital memberikan efek positif terhadap pencapaian pembelajaran Bahasa Inggris melalui penyampaian materi yang lebih menarik dan relevan.

Meskipun demikian, evaluasi menunjukkan adanya beberapa tantangan dalam pelaksanaan workshop. Dari tanggapan siswa terhadap pertanyaan terbuka, masalah yang paling sering dihadapi adalah kesulitan dalam menyusun dialog dalam Bahasa Inggris, keterbatasan kosakata, penggunaan beberapa fitur Canva, dan waktu praktik yang cukup singkat. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan media digital dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas media itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan literasi digital siswa, kemampuan berbahasa Inggris mereka, serta cukupnya waktu untuk praktik dan bimbingan. Oleh karena itu, kegiatan serupa di masa mendatang harus disertai dengan sesi pengenalan Canva sebelum praktik utama, durasi workshop yang lebih lama, serta bimbingan yang lebih intensif agar semua siswa dapat mengeksplorasi fitur aplikasi secara maksimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Juhaeni dkk. (2022), Kamilah dkk. (2023), dan Latifah dkk. (2025), yang menekankan

pentingnya kesiapan peserta dan dukungan teknis dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Kegiatan ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan saat menginterpretasikan hasil yang diperoleh. Workshop hanya dilakukan dalam satu sesi, sehingga dampak terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa dalam jangka panjang belum dapat dinilai. Selain itu, evaluasi kegiatan bergantung pada persepsi siswa melalui kuesioner dan observasi, yang mana belum menggunakan instrumen penilaian objektif untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis. Kegiatan ini juga terbatas pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.

Walaupun terdapat keterbatasan tersebut, hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa workshop komik digital berbasis Canva memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai model pembelajaran inovatif dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat SMA. Penggunaan media digital, pembelajaran berbasis proyek, dan aktivitas kolaboratif menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Model kegiatan ini relatif mudah untuk direplikasi karena memanfaatkan platform yang mudah diakses serta mampu mengintegrasikan pengembangan keterampilan bahasa, literasi digital, kreativitas, dan kolaborasi dalam satu rangkaian pembelajaran. Dengan demikian, workshop komik digital berbasis Canva tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa tetapi juga menawarkan alternatif strategi pembelajaran yang dapat diadaptasi oleh guru untuk mendukung transformasi pengajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan melalui Workshop Komik Digital menggunakan Canva untuk pembelajaran teks naratif di tingkat SMA menunjukkan hasil positif dalam penerapan pembelajaran Bahasa Inggris yang berbasis teknologi. Hasil dari observasi dan survei evaluasi menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap materi yang diajarkan, penggunaan Canva sebagai alat bantu belajar, serta pengalaman belajar selama workshop tersebut. Kegiatan ini juga menandakan bahwa pemanfaatan komik digital berbasis Canva dapat mendukung pemahaman siswa mengenai struktur teks naratif, mendorong kreativitas mereka, meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar, serta memperkuat literasi digital dan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Namun demikian, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan karena hanya dilaksanakan dalam satu sesi pertemuan dan evaluasinya didasarkan pada observasi serta persepsi siswa melalui kuesioner. Oleh karena itu, penelitian atau kegiatan lanjutan dengan durasi lebih lama dan menggunakan metode pengukuran kemampuan belajar yang lebih objektif diperlukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang dampak penggunaan komik digital berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, model workshop ini memiliki potensi untuk diterapkan pada materi pembelajaran Bahasa Inggris

lainnya maupun di jenjang pendidikan yang berbeda sebagai alternatif metode pembelajaran berbasis proyek yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 8 Makassar yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih juga disampaikan kepada guru Bahasa Inggris serta seluruh siswa kelas X Merdeka 4 yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan workshop berlangsung. Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada tim pengabdian dari Universitas Negeri Makassar atas kerja sama dan kontribusi dalam menyukseskan kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta.

REFERENSI

- Abuzar, M. R. C., Novia, L., Gorap, S. I., Amaliah, S., & Selviyanti, S. (2025). BARUGA: Bangun ragam unggul generasi andalan melalui literasi digital dan bahasa Inggris di SMK Telkom Makassar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 1–16. <https://diakoneo.pnk.ac.id/index.php/abdipoliku/article/view/38>
- Asriati, A., Novia, L., Aeni, N., Asriadi, M., & Burhamzah, M. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi guru dan siswa di MA Darul Fath Bontolangkasa. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 29–36. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/6>
- Fernando, F., & Aminatun, D. (2021). Students' perspective toward the use of digital comic in learning writing skill. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(2), 90–94. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v2i2.1157>
- Jayadi, K., Novia, L., Akmal, M. S., Asfah, I., & Radhiyanti, F. (2024). Optimalisasi penggunaan Microsoft Rehearse with Coach melalui sosialisasi dan pelatihan bagi guru dan siswa di SMAN 1 Polewali Polman. *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 271–278. <https://ojs.unm.ac.id/pengabdi/article/view/68538>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Alfin, J. (2022). Workshop desain media pembelajaran inovatif bagi guru madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 69–75. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v2i1.135>
- Kamilah, A. I., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Pengembangan media buku cerita digital pada pelajaran PPKn sebagai upaya meningkatkan moral siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1367–1374. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5129>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Pearson Education.
- Latifah, N., Mil, S., & Yamin. (2025). Peningkatan literasi digital siswa melalui workshop media edukasi digital di SMA Tadika Pertiwi Depok. *DINAMIS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 20–31. <https://doi.org/10.33752/dinamis.v5i1.8960>
- Martarini, N. M. L., Suryawan, I. W. D., Antara, I. G. M. Y., Aristana, M. D. W., Fitryani, Y. P., & Iswara, A. A. (2025). Pelatihan penggunaan Canva dan Quillbot untuk membuat komik

- berbahasa Inggris di SLB Sushrusa Denpasar. *Madaniya*, 6(4), 2328–2336. <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/1462>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Mursolimah, M., Slamet, S. Y., & Roemitoyo, R. (2025). The potential of the application of digital strip comic media to writing skills reviewed from learning interest. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 8(1), 141. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i1.98875>
- Muyassaroh, M. N., Asib, A., & Marmanto, S. (2019). The teacher's beliefs and practices on the use of digital comics in teaching writing: A qualitative case study. *International Journal of Language Teaching and Education*, 3(1), 45–60. <https://doi.org/10.22437/ijolte.v3i1.6502>
- Novia, L., Asfah, I., Noni, N., Mustikawati, Y., & Jefri, R. (2026). Pendampingan model CARADDE (*Copilot-assisted adaptive reading, articulation, design, and digital education*) berbasis AI untuk penguatan pembelajaran adaptif dan literatif guru bahasa Inggris. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1), 112–130. <https://doi.org/10.51339/khidmatuna.v7i1.5030>
- Novia, L., Munir, M., Ariyani, A., Fitriyani, F., Noni, N., Chalik, M. R., Ahkam, A. A., Crustia, V., Muhiddah, A., & Vidia, R. (2025). Pemberdayaan digital dan peningkatan keterampilan bahasa Inggris melalui kolaborasi AjarMi FBS UNM dan SMK Telkom Makassar. *AXIOLOGY: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 1–9. <https://journal.unm.ac.id/index.php/AXIOLOGY/article/view/8284>
- Ryandini, E. Y., Utomo, D. T. P., & Indasari, N. L. (2024). Digital-based learning for writing using MakeBeliefsComix cartoon application. *Journal of Digital Learning and Education*, 4(3), 199–209. <https://doi.org/10.52562/jdle.v4i3.1283>
- Santoso, Y. H. B., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran e-komik digital berbantuan Canva materi teks eksposisi kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3807–3814. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1732>
- Trisnadewi, K., Brahma, A. A. G. R. W., & Monny, M. O. E. (2020). Pemanfaatan Cartoon Story Maker, sebuah teknologi komik digital sebagai media pembelajaran menulis bahasa Inggris. *SHILAP Revista de Lepidopterología*, 11(2), 179–187. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v11i2.2487>
- Utomo, D. T. P., & Ahsanah, F. (2023). The impact of digital comic-based modules on students' achievement in English proficiency test. *Voices of English Language Education Society*, 7(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/veles.v7i1.7417>
- Vidia, R., Novia, L., Arman, A., Noni, N., & Amaliah, S. (2025). Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Meningkatkan kreativitas dan kemampuan berbahasa Inggris siswa SMK Telkom Makassar melalui poster digital dengan Canva dan Microsoft Copilot. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 425–432. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL/article/view/48958>

Widioko, T. (2021). Modified digital comics: An alternative way for enhancing students' narrative text writing ability. *International Journal of Research and Review*, 8(12), 344–355. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20211243>