



Prosiding

Seminar Nasional Inovasi pendidikan dan Pembelajaran
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Inovasi pendidikan dan Pembelajaran di era digital untuk Pengalaman Belajar
Imersif"



Implementasi Canva dalam Pembuatan Komik Digital pada Pembelajaran Cerita Rakyat di SMP

Fitri Diah Novita Sari¹(✉), Hanik Eka Ratnaningsih², Siti Roisatun Nada Rosidah³,
Siti Musdalifah⁴, Ulfatun Fuadah⁵, Masnuatul Hawa⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

fdiah9461@gmail.com¹

abstrak—Canva merupakan platform desain grafis yang dapat diakses melalui internet, Canva menyediakan kemudahan bagi pengguna dalam merancang berbagai konten visual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Canva dalam pembuatan komik digital pada pembelajaran cerita rakyat di SMP serta mengetahui pengaruhnya terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari guru dan siswa SMP yang terlibat dalam pembelajaran cerita rakyat dengan memanfaatkan Canva sebagai media pembuatan komik digital. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Canva dalam pembuatan komik digital pada pembelajaran cerita rakyat di SMP memuat 1) Canva sebagai media pembelajaran, 2) Komik digital dalam pembelajaran cerita rakyat, 3) Pengaruh Canva terhadap kreativitas siswa, dan 4) Kelebihan dan kendala. Canva dapat membantu siswa membuat komik digital yang menarik, meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman terhadap materi cerita rakyat. Adapun kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat, akses internet, dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan beberapa fitur aplikasi Canva.

Kata kunci— Canva, Cerita Rakyat, Komik Digital

Abstract— Canva is a web-based graphic design platform that makes it easy for users to create various types of visual content. This study aims to describe the implementation of Canva in the creation of digital comics for teaching folk tales in junior high school and to determine its impact on students' creativity and motivation to learn. This study employs a qualitative descriptive method. The data sources in this study come from junior high school teachers and students involved in folklore lessons utilizing Canva as a medium for creating digital comics. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation, while data analysis in this study was carried out in three stages: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the implementation of Canva in digital comic creation for folk tale instruction in junior high school encompasses 1) Canva as a learning medium, 2) Digital comics in folk tale instruction, 3) The impact of Canva on student creativity, and 4) Advantages and challenges. Canva can help students create engaging digital comics, enhance creativity and learning motivation, and facilitate understanding of folk tale content. The challenges

identified include limited devices, internet access, and students' ability to operate certain features of the Canva application

Keywords – Canva, Digital Comics, Folklore

PENDAHULUAN

Canva merupakan platform desain grafis yang dapat diakses melalui internet, Canva menyediakan kemudahan bagi pengguna dalam merancang berbagai konten visual (Jannah dkk., 2023). Menurut Widayanti dkk. (2022) Canva dikembangkan sebagai alat bantu desain yang memudahkan pengguna, termasuk mereka yang belum memiliki keterampilan desain profesional, dalam merancang, mengedit, dan menghasilkan berbagai karya visual. Beragam fitur serta template yang tersedia memungkinkan pengguna membuat poster, presentasi, infografis, brosur, dan berbagai media visual lainnya sesuai kebutuhan. Selain memberikan kemudahan dalam proses desain, Canva juga dapat mendorong berkembangnya kreativitas pengguna dalam menghasilkan karya yang menarik dan inovatif (Sholeh dalam Alfian dkk., 2022). Penggunaan Canva dapat membantu pengguna mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide kreatif sehingga menghasilkan desain yang lebih efektif dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa canva merupakan platform desain grafis online yang ramah bagi semua kalangan, termasuk pemula, karena menyediakan beragam fitur dan template yang mendukung proses pembuatan desain secara praktis serta membantu meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan konten visual yang menarik dan efektif.

Dalam bidang pendidikan, Canva banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena mampu membantu penyajian materi secara menarik dan kreatif, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan (Marwah & Ain, 2022). Keberadaan berbagai template yang siap digunakan juga memberikan kemudahan bagi guru maupun mahasiswa dalam menyusun bahan presentasi dan media pembelajaran secara lebih efisien (Pratiwi & Nurrisalia, 2024). Selain itu, Canva dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop dan smartphone, sehingga pengguna memiliki fleksibilitas untuk menggunakannya kapanpun dan dimanapun (Pelangi & Syarif, 2020). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa

canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pemula, karena menyediakan beragam fitur dan template yang mendukung proses pembuatan desain secara praktis serta membantu meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan konten visual yang menarik dan efektif.

Menurut Senyo (2026) Canva memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dipahami sehingga dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pengguna yang masih baru dalam bidang desain grafis. Kemudahan tersebut memungkinkan proses pembuatan desain dilakukan dengan lebih cepat dan efisien. Selain itu, Maharani (2024) menyatakan bahwa Canva menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat dimanfaatkan untuk membuat beragam jenis desain, seperti presentasi, poster, video, infografis, dan media pembelajaran lainnya. Keberadaan template tersebut membantu pengguna menghasilkan desain yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan pendapat tersebut, tampilan yang mudah digunakan serta ketersediaan berbagai template desain menjadikan Canva sebagai aplikasi yang praktis untuk membantu pengguna, terutama pemula, dalam membuat desain visual secara cepat, menarik, dan efisien.

Menurut pendapat Hidayat dkk. (2024) Komik digital merupakan media berbasis daring yang menyajikan percakapan disertai gambar secara visual dan menarik. Komik digital dapat disebut dengan hasil perkembangan teknologi pada media komik yang awalnya berbentuk cetak kemudian dialihkan menjadi media berbasis teknologi atau berbasis digital (Maryana dkk., 2023). Selain itu, Payanti (2022) berpendapat bahwa Komik digital merupakan media visual yang memadukan gambar dan simbol dalam susunan cerita tertentu yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti ponsel atau komputer, guna menyampaikan pesan serta menghadirkan nilai keindahan bagi pembacanya.

Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, komik digital menyajikan informasi dalam bentuk visual dan teks yang saling melengkapi (Ningsih dkk., 2026). Kehadirannya dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran secara efektif sekaligus menumbuhkan minat mereka terhadap proses pembelajaran (Chumairoh dkk., 2026). Selain berfungsi untuk menyajikan informasi

dalam bentuk visual, komik digital juga berfungsi sebagai sarana yang optimal dalam merangsang kreativitas dan memperkuat keinginan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan (Sutomo & Kusmaryono, 2025).

Cerita rakyat merupakan salah satu jenis folklor yang tumbuh dan berkembang di Indonesia serta diwariskan dari generasi ke generasi melalui tradisi lisan. Pada awalnya, cerita rakyat disampaikan melalui berbagai bentuk pertunjukan, seperti wayang dan kisah-kisah kepahlawanan yang dipentaskan kepada masyarakat (Saputra dkk., 2025). Selain sebagai hiburan, cerita rakyat juga merupakan termasuk Sebagai warisan budaya bangsa, karya sastra lisan diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya. (Indrastuti, 2018). Keberadaan cerita rakyat memiliki nilai budaya yang tinggi karena mencerminkan pengetahuan, kepercayaan, serta kehidupan masyarakat pada masa lampau, sehingga tidak selalu mudah dipahami tanpa memahami konteks budaya yang melatarbelakanginya (Ramadhan, 2021).

Perbedaan dalam pengelompokan cerita rakyat memang cukup beragam, tetapi pada dasarnya tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh. Jika dikaji lebih mendalam, berbagai pendapat para ahli tersebut tetap menunjukkan adanya kesamaan dalam klasifikasinya. Secara umum, cerita rakyat atau prosa rakyat dibedakan cerita rakyat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yakni mitos, legenda, dan dongeng (Rariqi, 2021). Di antara ketiganya, mitos merupakan cerita yang memiliki nilai kesakralan dan dipercaya sebagai peristiwa yang benar-benar pernah terjadi. Biasanya, cerita ini berhubungan dengan dewa, makhluk gaib, maupun asal-usul suatu kepercayaan (Ratnawati, 2018). Legenda adalah cerita rakyat yang diyakini pernah terjadi dan sering berkaitan dengan sejarah, asal mula suatu tempat, atau tokoh tertentu. Sementara itu, dongeng merupakan cerita rekaan yang bersifat menghibur serta mengandung amanat atau pesan moral bagi pembacanya. Walaupun tidak dipercaya sebagai peristiwa nyata, dongeng tetap memiliki fungsi penting dalam kehidupan masyarakat. Keberadaan mitos, legenda, dan dongeng menjadi bagian penting dalam sastra lisan karena mengandung nilai budaya, pendidikan, dan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun kepada generasi selanjutnya (Yaupika & Zupchi, 2016).

Sebagai karya sastra lisan yang berkembang dan diturunkan secara turun-temurun dalam masyarakat, cerita rakyat memiliki beberapa ciri khusus, yaitu: kisah yang dipercaya pernah terjadi dalam kehidupan nyata, berlatar waktu pada masa lalu, dan berkembang dalam berbagai variasi cerita yang dapat mengalami perubahan dari versi awalnya (Bunga, 2020). Selain memiliki karakteristik umum tersebut, cerita rakyat juga mempunyai beberapa ciri lain yang melekat pada isi dan fungsinya dalam kehidupan masyarakat antara lain adalah adanya kandungan nilai-nilai moral yang disampaikan kepada pembaca atau pendengarnya, cerita rakyat memiliki fungsi rekreatif, yaitu sebagai media hiburan bagi masyarakat, umumnya bersifat imajinatif karena memuat unsur-unsur fantasi yang berkembang dalam khayalan masyarakat (Prihartini, 2015). Menurut Widjono & Roedy (2013) ciri-ciri khusus yang membedakannya dari bentuk sastra lain. Salah satunya adalah sifat multikultural yang memungkinkan cerita tersebut dikenal di berbagai wilayah. Selain itu, cerita rakyat juga memiliki sifat siklus, yakni kumpulan cerita yang berfokus pada tokoh atau kejadian tertentu.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan penerapan Canva dalam pembuatan komik digital pada pembelajaran cerita rakyat di tingkat SMP serta menganalisis dampaknya terhadap kreativitas dan motivasi belajar peserta didik. Canva dijadikan sebagai media utama karena menyediakan kelengkapan fitur yang mendukung siswa mendesain komik digital dengan cara yang praktis sekaligus menghasilkan tampilan yang menarik. Wulandari dkk. (2025) mengemukakan bahwa Canva terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu mengembangkan kreativitas siswa sekaligus memudahkan pemahaman materi. Selaras dengan pendapat tersebut, Nojeng dkk. (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva untuk mengembangkan cerita rakyat menjadi komik digital dapat mendukung peningkatan literasi digital siswa serta menjadikan materi lebih mudah dimengerti melalui sajian visual yang lebih interaktif dan tidak membosankan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini juga diarahkan untuk mengidentifikasi berbagai keunggulan serta hambatan yang muncul dalam penggunaan Canva untuk membuat komik digital pada pembelajaran cerita rakyat.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif guna mengkaji implementasi Canva dalam pembuatan komik digital pada pembelajaran cerita rakyat di SMP. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada kemampuannya untuk menggambarkan secara mendalam proses serta fenomena pembelajaran yang sesungguhnya. Menurut Fadli (2021) penelitian kualitatif menitikberatkan pada pemahaman makna serta penafsiran terhadap fenomena sosial yang diteliti. Sementara itu, Rahardjo (2018) menjelaskan bahwa melalui penelitian deskriptif kualitatif, suatu fenomena digambarkan secara teratur, berdasarkan kenyataan di lapangan, dan dilakukan secara mendalam.

Penelitian ini mengambil sumber data dari guru serta siswa SMP yang turut serta dalam pembelajaran cerita rakyat dengan memanfaatkan Canva sebagai media pembuatan komik digital. Data penelitian diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang berlangsung, hasil karya komik digital siswa, serta informasi yang disampaikan oleh guru. Menurut Nugrahani (2014) dalam penelitian kualitatif, sumber data bisa berasal dari informan, peristiwa, maupun dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian. Selain itu, Setiawan & Anggito (2018) menyatakan bahwa penentuan subjek penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan relevansi dan kemampuan subjek dalam memberikan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menerapkan tiga teknik, yakni observasi, wawancara, serta dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencermati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sementara wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang lebih rinci dan mendalam, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan berbagai data pendukung berupa hasil komik digital siswa maupun dokumen lain yang relevan. Menurut Fitrah & Luthfiyah (2017) penggunaan beberapa teknik pengumpulan data secara bersamaan dapat meningkatkan validitas dan ketepatan hasil penelitian. Yusanto (2020) menjelaskan bahwa observasi, wawancara, dan salah satu teknik yang umum dalam penelitian kualitatif adalah dokumentasi, digunakan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap dan menyeluruh.

Proses analisis data pada penelitian ini dilakukan melalui tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Saat reduksi, data yang terkumpul dipilah serta dipusatkan pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Setelah itu, data diuraikan dalam bentuk deskriptif untuk memudahkan proses interpretasi sebelum dilakukan penarikan kesimpulan. Menurut Rijali (2018) analisis data kualitatif bertujuan mengelola dan mengorganisasikan data sehingga lebih mudah dipahami serta mampu menghasilkan temuan yang valid. Selain itu, Umrati & Wijaya (2020) menjelaskan bahwa proses analisis data berlangsung secara berkelanjutan, dimulai sejak tahap pengumpulan data hingga penelitian selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Canva sebagai Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran cerita fantasi, Canva dimanfaatkan untuk membantu siswa menyusun jalan cerita, mendesain tokoh, membuat latar, hingga menampilkan hasil karya dalam bentuk visual yang menarik. Kehadiran Canva membuat siswa tidak hanya terpaku pada kegiatan menulis, tetapi juga lebih bebas mengembangkan kreativitas dan imajinasi melalui desain visual yang dibuat sendiri. Sutinah (2025) menyatakan bahwa Canva mampu mendukung pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Adapun menurut Raudah dkk. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi.

Pada proses penerapannya, guru terlebih dahulu memperkenalkan berbagai fitur Canva, seperti template, elemen grafis, animasi, dan pengaturan teks sebelum siswa membuat cerita fantasi sesuai tema yang ditentukan. Menurut Pramana dkk. (2024) keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep. Penggunaan Canva membuat siswa lebih aktif dan antusias selama pembelajaran karena mereka dapat mengeksplorasi berbagai desain untuk memperindah hasil karya. Sejalan dengan pendapat Puteri dkk. (2024) menyatakan bahwa media visual digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain meningkatkan motivasi belajar visualisasi cerita juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan konkret.

2. Komik Digital dalam Pembelajaran Cerita Rakyat

Komik digital dipilih karena mampu memadukan unsur gambar dan teks sehingga siswa lebih mudah memahami isi cerita sekaligus menyalurkan ide dan imajinasi mereka. Kurniawan dkk. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran aktif membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Dalam proses pembelajaran, siswa membuat komik digital melalui beberapa tahapan, mulai dari menentukan tema cerita, menyusun alur, menciptakan tokoh, hingga membuat dialog antar tokoh. Emanuel (2022) menjelaskan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui perpaduan unsur visual dan verbal.

Selain meningkatkan motivasi belajar, komik digital juga membantu siswa memahami struktur cerita fantasi dengan lebih baik. Aini dkk. (2025) menyatakan bahwa media digital membantu siswa memahami konsep pembelajaran melalui visualisasi yang menarik. Melalui penyusunan panel cerita, siswa dapat memahami bagian orientasi, komplikasi, resolusi, dan amanat secara runtut. Adapun menurut Humam & Hanif (2025) menyatakan bahwa media digital membantu siswa memahami konsep pembelajaran melalui visualisasi yang menarik.

3. Pengaruh Canva terhadap Kreativitas Siswa

Irman dkk. (2025) menjelaskan bahwa Canva dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas melalui aktivitas desain visual. Hal tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan ide cerita yang beragam, menciptakan tokoh imajinatif, serta membuat desain visual yang menarik. Siswa menjadi lebih bebas mengeksplorasi gagasan melalui perpaduan gambar, warna, teks, dan animasi sederhana. Saputra (2025) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide baru dan berbagai alternatif solusi.

Selain membantu meningkatkan kreativitas, Canva juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berkarya. Siswa dapat membuat berbagai bentuk cerita sesuai imajinasi masing-masing sehingga mereka lebih berani mempresentasikan hasil karya di depan kelas. Pembelajaran berbasis media digital juga membuat siswa lebih aktif terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Syifa dkk. (2025)

menjelaskan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus rasa percaya diri siswa.

4. Kelebihan dan Kendala

Kedua media tersebut mudah dioperasikan karena menyediakan banyak template, elemen grafis, animasi, dan fitur desain yang memudahkan siswa membuat cerita fantasi secara kreatif dan menarik. Tampilan visual yang interaktif juga membuat siswa lebih bersemangat, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, Canva dan komik digital mampu membantu siswa mengembangkan kreativitas dalam menyusun alur cerita, mendesain tokoh, serta memadukan teks dengan ilustrasi sesuai imajinasi mereka.

Di samping berbagai kelebihan tersebut, penggunaan canva dan komik digital juga memiliki beberapa hambatan dalam pelaksanaannya. Kendala yang sering ditemui adalah keterbatasan perangkat dan akses internet yang dimiliki sebagian siswa sehingga pembelajaran digital belum dapat berjalan secara maksimal. Tidak semua siswa memiliki perangkat dengan spesifikasi yang memadai untuk menjalankan aplikasi desain dengan baik. Selain itu, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur aplikasi sehingga memerlukan bimbingan dan arahan lebih lanjut dari guru. Wijayanti dkk. (2026) menjelaskan bahwa pendampingan guru sangat diperlukan dalam pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran berjalan secara optimal. Jannah (2025) menyatakan bahwa penggunaan media digital membutuhkan kesiapan sarana dan prasarana pendukung. Proses pembuatan komik digital membutuhkan waktu yang cukup panjang karena siswa harus menyusun isi cerita sekaligus membuat desain visual secara bersamaan.

SIMPULAN

Implementasi Canva dalam pembuatan komik digital pada pembelajaran cerita rakyat di SMP memuat 1) Canva sebagai media pembelajaran, 2) Komik Digital dalam Pembelajaran Cerita Rakyat, 3) Pengaruh Canva terhadap Kreativitas, 4) Kelebihan dan Kendala. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva dapat membantu siswa

membuat komik digital yang menarik, meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman terhadap materi cerita rakyat. Adapun kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat, akses internet, dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan beberapa fitur aplikasi Canva

REFERENSI

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas/article/view/2647>.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Bunga, R. D., Rini, M. M., & Serlin, M. F. (2020). Peran cerita rakyat sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di Kabupaten Ende. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 65–77. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i1.994>.
- Chumairoh, A., Safiani, A. M., Risfi, P. Y. F., Rodliyah, N. A., Alam, M. B., & Mala, A. (2026). Penerapan media pembelajaran komik digital untuk mengatasi kesulitan belajar siswa kelas 2B MINU Kedungrejo pada mata pelajaran PKN materi aturan di rumah dan di sekolah. *PeTeKa*, 9(1), 83–91. <https://doi.org/10.31604/ptk.v9i1.81-89>.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, dan Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Hidaya, K. N., Hasanudin, C., & Sutrimah, S. (2024). Peningkatan kemampuan bercerita dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Learning berbantuan komik digital. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 3(1), 37–45. <https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/2646/1/KAMALIN%20NAUFI%20HIDAYA.pdf>.
- Indrastuti, N. S. K. (2018). Representasi unsur budaya dalam cerita rakyat Indonesia: Kajian terhadap status sosial dan kebudayaan masyarakat. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 3(3), 189–199. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v3i3.124>.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>.
- Maharani, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Semarang). <https://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/8414/>.

- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi literatur: Baamboozel sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 1(2), 69–75. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/view/41609>.
- Maryana, Maulida, D. A., Jannah, S. S., Saktilia, Y. R., Sajidah, L. A., & Kamelia, F. (2023). *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Ningsih, T. U., Hafid, A., & Yulianto, A. (2026). Signifikansi media komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 74–83. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v8i1.4400>.
- Nojeng, A., Ismail, A., Fakhri, M. M., Rifqie, D. M., & Tabbu, M. A. S. (2023). PKM pengembangan literasi digital: Membuat cerita rakyat komik digital Kabupaten Majene. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3). <https://doi.org/10.61255/vokatekjpgm.v1i3.192>.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Cakra Books.
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. *Dalam Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 4, hlm. 464–475). <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035>.
- Pelangi, G., & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Pratiwi, U., & Nurrizalia, M. (2024). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva sebagai media pembelajaran presentasi di mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42873–42879. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20544>.
- Prihartini, A. (2015). *Master Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit B First.
- Rafiq, S. (2021). *Penokohan dalam Cerita Rakyat Perspektif Linguistik Sistemik Fungsional*. Jakarta: Syiah Kuala University Press.
- Rahardjo, M. (2018). Paradigma interpretif dalam penelitian ilmu sosial dan pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 22(1), 1–12. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep>.
- Ratnawati, I. I. (2018). Nilai budaya dalam buku cerita rakyat Paser dan Berau. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(1), 45–57. <https://doi.org/10.36277/basataka.v1i1.14>.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Romadhan, S. (2021). Pengembangan bahan ajar budaya literasi melalui cerita rakyat dalam membentuk sikap nasionalisme siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 81–88. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.206>.
- Saputra, R., & Arselan, A. S. (2025). Tinjauan umum tentang cerita rakyat tradisional dan maknanya (Kajian folklor). *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(4), 2155–2164. <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i4.1048>.

- Senyo, F. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi ciri-ciri bangun datar segi empat di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 252–265. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/46361>.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *Selaparang*, 4(1), 430–436. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/2983>
- Sutomo, S., & Kusmaryono, I. (2025). Literature review: Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar dan berpikir kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101–112. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>.
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). *Analisis Data Kualitatif: Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Makassar: STTJ.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813>.
- Widjono, H., & Roedy, R. (2013). *Cerita Rakyat Dayak Benuaq Sastra Lisan Warisan Leluhur*. Jakarta: Nomaden Institute.
- Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., & Masduki. (2025). Integrasi teknologi Canva dalam pembelajaran: Peningkatan literasi digital melalui komik digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 426–435. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5337>
- Youpika, F., & Zuchdi, D. (2016). Nilai pendidikan karakter cerita rakyat suku Pasemah Bengkulu dan relevansinya sebagai materi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 48–57. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10731>.
- Yusanto, Y. (2020). Ragam pendekatan penelitian kualitatif. *Journal of Scientific Communication*, 1(1), 1–13. <http://dx.doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>.