



Pengembangan Komik Digital Berbasis *Canva* dalam Pembelajaran Membaca Kelas IV Sekolah Dasar

Maulida Rizka Yulianti^{1*}, Gusti Yarmi¹, Arita Marini¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2459>

Article Info:

Received : 21 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 25 Juli 2026
Published : 05 Agustus 2026

Correspondence:

Maulida Rizka Yulianti

Phone:

Abstract: Low reading interest among elementary school students remains a major challenge in Indonesian language learning. Learning activities that rely primarily on textbooks and lecture-based instruction often reduce students' engagement and motivation to read. This study aimed to develop a Canva-Based Adventure Comic as a learning medium to improve the reading interest of fourth-grade students at SDN 01 Ciangsana. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, expert validation, and product trials involving students. The validation results indicated that the developed media was highly feasible, obtaining scores of 95% from the media expert, 98.3% from the material expert, and 98.4% from the language expert, with an overall average of 97.2%, categorized as very feasible. Student trials also produced highly positive responses, with feasibility scores of 96.7% in the one-to-one trial, 96.0% in the small-group trial, and 95.8% in the field test, resulting in an overall average of 96.1%, categorized as very feasible. The findings demonstrate that the Canva-Based Adventure Comic effectively presents learning materials through engaging illustrations, dialogues, and storylines, thereby increasing students' interest in reading while improving their comprehension of Indonesian language learning materials. Therefore, the developed learning media is considered highly feasible and effective for fostering reading interest among elementary school students.

Keywords: Digital Learning Media; Digital Comic; Canva; Reading Interest; Indonesian Language; Elementary School.

Citation: Yulianti, M. R., Yarmi, G., & Marini, A. (2026). Pengembangan Komik Digital Berbasis Canva dalam Pembelajaran Membaca Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4940–4948. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2459>

Pendahuluan

Pendidikan memiliki definisi sebagai upaya dalam melakukan pembelajaran kepada siswa secara sadar dan terencana, sehingga dapat membantu mengembangkan potensi yang ada pada diri sendiri. Setiap anak di Indonesia memiliki hak yang sama dalam menempuh pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam kemajuan bangsa, khususnya Indonesia. Majunya kualitas pendidikan suatu negara dapat diukur melalui minat baca pada siswa.

Minat baca adalah ketertarikan seseorang dalam

membaca dengan kesadaran diri sendiri tanpa adanya paksaan. Seseorang dikatakan memiliki minat atau tidaknya membaca dapat dilihat berdasarkan indikator minat baca yang ada. Indikator minat baca berdasarkan kebutuhan terhadap bacaan, tindakan untuk mencari bacaan, rasa senang terhadap bacaan, ketidaktertarikan terhadap bacaan, keinginan untuk selalu membaca, dan menindak lanjuti dari apa yang dibaca. Indikator inilah yang menjadi pertimbangan dalam mengukur minat baca seseorang. Faktor pendorong dalam kebiasaan membaca adalah minat baca.

Rendahnya minat baca yang ada saat ini tentu

menjadi sebuah PR (Pekerjaan Rumah) untuk semua kalangan, termasuk seorang guru. Dalam proses pembelajaran di kelas, ada berbagai faktor yang menyebabkan kurangnya minat baca siswa yaitu karena adanya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti rendahnya kemampuan intelegensi siswa yang dapat diketahui melalui intelegensi siswa, faktor internal lainnya yaitu rendahnya motivasi belajar siswa itu sendiri sehingga menyebabkan rendahnya minat baca siswa. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Faktor yang dipengaruhi dari keluarga ialah latar belakang keluarga, tingkat ekonomi. Pada lingkungan masyarakat seperti sosial acara televisi, maupun interaksi secara daring dan luring anak. Serta lingkungan sekolah dapat disebabkan oleh pengaruh teman, dan kemampuan guru. Kemampuan guru dalam minat baca ini terdiri atas kemampuan mengelola kelas, kemampuan mendesain pembelajaran, menyiapkan pembelajaran yang menarik, menyampaikan kemampuan materi dan lain sebagainya. Oleh karena itu, kemampuan guru merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam hal ini adalah minat baca siswa pada kelas IV.

Dalam implementasinya untuk meningkatkan minat baca siswa, ada berbagai tantangan yang harus dihadapi guru seperti adanya perbedaan watak siswa, dan ada siswa yang sulit diatur, infrastruktur atau fasilitas seperti perpustakaan, alat media di kelas, dan buku-buku bacaan yang tersedia kurang menarik perhatian, bahan ajar yang kurang menarik bagi anak-anak kelas IV SD seperti full tulisan tanpa adanya ilustrasi, terbatasnya sarana yang ada di sekolah, media yang digunakan oleh guru. Adanya tantangan-tantangan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan minat baca siswa. Maka, diperlukan sebuah inovasi dengan melakukan kolaborasi menggunakan teknologi yaitu membuat media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, serta penyebaran angket di SDN 01 Ciangsana, diketahui bahwa minat baca peserta didik masih tergolong rendah. Sebagian peserta didik kurang antusias mengikuti kegiatan membaca, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, serta lebih tertarik pada aktivitas lain dibandingkan membaca materi yang terdapat dalam buku pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan di SDN 01 Ciangsana dalam pembelajaran juga masih terbatas pada buku teks sehingga variasi media yang dapat membantu siswa memahami materi belum dimanfaatkan secara optimal. Buku teks sebagai sumber belajar tetap memiliki peran penting dalam pembelajaran. Namun, bagi peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan

operasional konkret, penyajian materi yang didominasi oleh teks cenderung kurang mendukung kebutuhan belajar yang menekankan pada pengalaman yang lebih nyata dan kontekstual. Dalam hal ini, permasalahan tidak terletak pada kesesuaian isi buku teks terhadap kurikulum, melainkan pada cara penyajiannya yang belum sepenuhnya memanfaatkan unsur visual, alur cerita, serta contoh yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menghadirkan gambaran yang lebih konkret melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengukuran minat baca peserta didik, tetapi pada pengembangan media pembelajaran yang diharapkan mampu mendukung peningkatan minat baca tersebut. Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah komik digital, karena komik mampu menyajikan materi melalui perpaduan gambar, dialog, dan alur cerita yang lebih dekat dengan dunia peserta didik. Dalam penelitian ini, komik dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media desain yang memungkinkan pembuatan komik digital secara lebih kreatif, menarik, serta mudah diakses oleh peserta didik melalui perangkat digital. Dengan penyajian materi yang lebih visual, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, diharapkan media pembelajaran berbasis komik dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan secara lebih konkret sekaligus mendorong peningkatan minat baca mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dapat menarik minat peserta didik, serta memudahkan mereka dalam memahami materi yang dipelajari. Media berfungsi sebagai sarana perantara yang membantu efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan materi oleh guru. Saat ini telah tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang berkembang dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran digital merupakan sebuah media belajar yang dalam implementasinya menggunakan teknologi dalam memaparkan materi ajar. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah komik berbasis Canva. Komik berbasis Canva dinilai memiliki tampilan yang lebih menarik bagi peserta didik karena penyajiannya menggabungkan unsur visual, warna, karakter tokoh, serta dialog yang disusun dalam bentuk cerita. Bagi peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret,

penyajian materi melalui gambar dan cerita dapat membantu mereka memahami konsep yang disampaikan secara lebih mudah dibandingkan hanya melalui teks bacaan yang panjang. Selain itu, tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dasar dari asumsi tersebut juga didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi antara unsur visual dan verbal dapat membantu peserta didik dalam memproses informasi secara lebih efektif. Dalam pengembangannya, komik berbasis Canva memungkinkan penyajian materi yang memberikan gambaran lebih nyata kepada peserta didik melalui visualisasi tokoh, latar tempat, serta alur peristiwa yang digambarkan secara jelas dalam setiap panel cerita.

Penggunaan media pembelajaran digital berupa komik berbasis Canva didasarkan pada Teori Kognitif Pembelajaran *Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning)* yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu visual dan auditori. Pembelajaran yang mengombinasikan penjelasan guru dengan tampilan visual komik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan satu saluran. Selain itu, komik digital berbasis Canva memiliki berbagai keunggulan, antara lain tampilan yang menarik, penyajian materi dalam bentuk gambar dan dialog yang memudahkan pemahaman siswa, mudah diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, lebih praktis dibandingkan komik cetak, ramah lingkungan, serta mendukung siswa untuk belajar secara mandiri karena informasi telah tersaji secara runtut dan jelas dalam komik.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas IV, media pembelajaran yang digunakan hanya buku teks bacaan guru sehingga tidak menggunakan media pembelajaran yang lain. Sumber belajar yang guru gunakan untuk menyampaikan materi adalah buku guru dan buku siswa. Pada saat guru menggunakan media hanya dari buku guru menyampaikan materi kepada peserta didik, beberapa peserta didik tidak aktif pada proses pembelajaran masih banyak yang bercanda, tidak fokus pada saat pembelajaran dan penggunaan media buku guru dan buku siswa pembelajaran berpusat pada guru seperti menggunakan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, peneliti memperoleh informasi bahwa guru masih cenderung jarang menggunakan media pembelajaran seperti proyektor atau PowerPoint. Proses pembelajaran lebih banyak berfokus pada penggunaan buku paket

serta penjelasan langsung dari guru. Akibatnya, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 23 peserta didik kelas IV, diperoleh data bahwa minat dan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik tergolong tinggi. Hal ini terlihat pada pernyataan "*Saya tertarik jika pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media komik*" yang menunjukkan persentase setuju dan sangat setuju sebesar 73,91%. Selain itu, pada pernyataan "*Membaca komik bisa meningkatkan kegembiraan saya untuk membaca*" diperoleh persentase sangat setuju dan setuju sebesar 86,96%, yang menunjukkan bahwa komik dapat mendorong minat baca peserta didik.

Selanjutnya, pada pernyataan "*Saya membutuhkan media belajar yang lebih menarik daripada buku teks saja*", sebanyak 65,21% peserta didik menyatakan setuju dan sangat setuju, yang menandakan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan belum sepenuhnya menarik perhatian peserta didik. Peserta didik juga menyatakan ketertarikan terhadap penggunaan komik digital, sebagaimana terlihat pada pernyataan "*Saya tertarik menggunakan komik digital (di HP/Laptop) ketika belajar*" dengan persentase setuju dan sangat setuju sebesar 69,56%.

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan komik dapat membantu pemahaman materi. Pada pernyataan "*Komik membuat saya lebih mudah memahami isi cerita*", persentase sangat setuju dan setuju mencapai 73,91%, serta pada pernyataan "*Saya lebih cepat mengingat isi pelajaran jika disampaikan dalam bentuk komik*" diperoleh persentase sangat setuju dan setuju sebesar 52,17%.

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan minat baca, sehingga media E-Komik dinilai sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

Hasil penelitian sebelumnya yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Ulwiyah dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa di SD 1 Menawan*" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat baca siswa sekolah dasar. Siswa yang belajar menggunakan media komik menunjukkan antusiasme membaca yang lebih tinggi, lebih fokus saat pembelajaran, dan tidak cepat merasa bosan dibandingkan siswa yang belajar menggunakan media konvensional (Ulwiyah et al., 2025).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Alfia Fitri Yulia Rachmasari dengan judul "*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Tema Lingkungan Hidup*"

Materi Membuat Kalimat Efektif di Kelas IV di Sekolah." Dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis Canva memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif (Rachmasari & Sukartiningsih, 2024).

Kedua penelitian tersebut masih memiliki perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian Ulwiyah berfokus pada pengaruh penggunaan media komik terhadap minat baca tanpa mengembangkan produk media pembelajaran digital berbasis Canva. Sementara itu, penelitian Alfia Fitri Yulia Rachmasari lebih menitikberatkan pada pengembangan komik digital berbasis Canva untuk materi membuat kalimat efektif dengan menilai aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas media, namun belum secara khusus mengembangkan media yang dirancang untuk meningkatkan minat baca peserta didik melalui alur cerita yang berkelanjutan dan kontekstual pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Selain itu, kedua penelitian tersebut belum mengembangkan media berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik di SDN 01 Ciangsana yang menunjukkan bahwa minat baca peserta didik masih perlu ditingkatkan dan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks.

Menurut teori kognitif dalam pembelajaran multimedia oleh Richard E. Mayer, dinyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi unsur verbal (teks) dan visual (gambar) dibandingkan hanya melalui teks saja. Penyajian informasi melalui dua saluran pemrosesan tersebut membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, mengurangi beban kognitif, serta meningkatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari (Dwianugraha et. al., 2025). Penerapan teori tersebut pada penelitian ini diwujudkan melalui pengembangan komik digital yang memadukan narasi, dialog, ilustrasi, dan alur cerita petualangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Pengembangan Comic Petualangan Berbasis Canva untuk Mengembangkan Minat Baca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 01 Ciangsana."

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*). Dalam pengembangan ini model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut Prihantoro, model ADDIE mampu mengembangkan media pembelajaran secara efektif karena dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta dilengkapi dengan tahap implementasi untuk melakukan uji coba media di lapangan Prosedur

Pengembangan (Agustien, 2020). Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Comic Petualangan berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 01 Ciangsana.

Penerapan model ADDIE dilakukan melalui lima tahapan:

1. Tahap *analysis* diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas IV, serta penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia dan kebutuhan terhadap media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media yang lebih menarik, konkret, dan mampu meningkatkan minat baca.
2. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media Comic Petualangan berbasis Canva yang meliputi penyusunan alur cerita, materi pembelajaran, storyboard, karakter, ilustrasi, tata letak, serta penyusunan instrumen penelitian. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran A5 dan dilengkapi kuis sebagai evaluasi pemahaman peserta didik.
3. Pada tahap *development*, rancangan media diwujudkan menjadi produk komik digital menggunakan Canva. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, dan desain grafis. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam merevisi produk.
4. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas IV SDN 01 Ciangsana untuk memperoleh respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
5. Tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba lapangan. Masukan dari validator, guru, dan peserta didik digunakan untuk menyempurnakan media sehingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (Sugiyono, 2022).

Hasil dan Diskusi Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Comic Petualangan Berbasis Canva untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan minat baca peserta didik melalui penyajian cerita petualangan yang menarik, ilustrasi berwarna, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Produk dirancang menggunakan aplikasi Canva dan disajikan dalam bentuk komik digital yang dapat diakses secara fleksibel oleh peserta didik melalui berbagai perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, maupun laptop. Setelah proses desain selesai, komik dipublikasikan dalam bentuk flipbook digital melalui platform Heyzine sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan menarik layaknya membaca buku secara langsung. Media ini mengintegrasikan unsur hiburan dan pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih mudah serta menumbuhkan ketertarikan untuk membaca.

Produk ini disajikan dalam bentuk komik digital dengan tema petualangan yang melibatkan tokoh utama Alya, Bima, dan Seno. Cerita disusun berdasarkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca. Bahasa yang digunakan bersifat sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Secara visual, komik dirancang menggunakan ilustrasi kartun digital yang penuh warna dan menarik. Pemilihan warna cerah seperti hijau, merah muda, jingga, dan biru bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setiap tokoh memiliki karakter dan ekspresi yang berbeda sehingga dapat membantu peserta didik memahami alur cerita dan isi bacaan dengan lebih baik. Selain itu, tata letak komik dibuat dalam format potret (vertikal) dengan rata-rata 5–6 panel pada setiap halaman untuk memudahkan peserta didik mengikuti jalannya cerita.

Dari segi teknis, komik menggunakan ukuran halaman A5 (14,8 cm × 21 cm) yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Jenis huruf yang digunakan adalah Jungle (Super Bubble) dengan ukuran 12–14 pt sehingga teks mudah dibaca dan memberikan kesan menarik bagi pembaca anak-anak. Komik juga dilengkapi dengan balon kata yang berisi dialog antar tokoh dan narasi pendukung yang membantu memperjelas alur cerita.

Sebagai media pembelajaran, Komik Petualangan Berbasis Canva tidak hanya menyajikan cerita, tetapi juga dilengkapi dengan soal-soal latihan yang disusun berdasarkan isi bacaan. Soal tersebut bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap unsur-

unsur cerita, informasi penting, alur, tokoh, serta pesan moral yang terkandung dalam komik.

Media ini memadukan unsur gambar, cerita petualangan, dan teks sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mendorong tumbuhnya minat baca. Adapun langkah-langkah penggunaan media Comic Petualangan Berbasis Canva adalah sebagai berikut:

1. Guru memperkenalkan media Komik Petualangan Berbasis Canva kepada peserta didik serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Guru memberikan petunjuk penggunaan media dan cara mengakses komik digital melalui perangkat yang tersedia.
3. Siswa membaca comic petualangan secara mandiri maupun berkelompok sesuai arahan guru.
4. Siswa mengamati tokoh, alur cerita, latar, dan pesan moral yang terdapat dalam comic petualangan. Guru membimbing peserta didik untuk menemukan informasi penting dan memahami isi bacaan yang terdapat pada komik.
5. Siswa mendiskusikan isi cerita serta mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari.
6. Siswa mengerjakan latihan atau evaluasi yang tersedia pada media komik untuk mengukur pemahaman terhadap materi.
7. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik dan bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran.

Hasil Analisis Data

Pada penelitian dan pengembangan komik digital berbasis Canva dilakukan tahap analisis data untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Expert

No	Responden	Total Perolehan Skor
1	Ahli Media	95%
2	Ahli Materi	98,3%
3	Ahli Bahasa	98,4%
Rata-rata Keseluruhan		97,2%

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli serta 31 hasil uji coba kepada peserta didik. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan kategori kelayakan media. Berikut merupakan hasil rekapitulasi validasi yang dilakukan oleh para ahli. Berdasarkan hasil penilaian validasi oleh

para ahli, diperoleh rata-rata keseluruhan skor sebesar 97,2% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital berbasis Canva telah memenuhi aspek kelayakan media, materi, dan bahasa sehingga dapat digunakan pada tahap uji coba kepada peserta didik. Adapun hasil rekapitulasi uji coba kepada peserta didik memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Uji Coba *One to One*, *Small Group*, dan *Field Test*

No	Uji Coba	Total Perolehan Skor
1	Uji Coba Perseorangan (One to One)	96,7%
2	Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)	96%
3	Uji Coba Kelompok Lapangan (Field Test)	95,8%
Rata-rata Keseluruhan		96,1%

Berdasarkan hasil rekapitulasi tanggapan peserta didik terhadap media komik digital berbasis Canva, diperoleh rata-rata penilaian keseluruhan sebesar 96,1% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media komik digital berbasis Canva dikatakan sangat layak

dan dapat digunakan dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

Data kualitatif diperoleh dari berbagai saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap pengembangan media komik digital berbasis Canva. Data kualitatif tersebut dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tiga tahapan, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil pengumpulan data kualitatif, diperoleh berbagai saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap pengembangan media komik digital berbasis Canva sebagai media pembelajaran peserta didik. Saran dan masukan tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun hasil pengumpulan data saran dan masukan disajikan pada tabel berikut. Adapun hasil pengumpulan data saran dan masukan selanjutnya dikondensasikan dengan cara memilah masukan yang relevan dan mengelompokkannya berdasarkan aspek penilaian. Proses kondensasi data dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi saran dan masukan yang perlu ditindaklanjuti sebagai bahan perbaikan media komik digital berbasis Canva. Hasil kondensasi data disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Kondensasi Data

No	Sumber Data	Aspek yang Dinilai	Data Awal	Hasil Kondensasi
1.	Ahli Media	Tampilan Media	Tampilan cover komik digital perlu menggunakan warna yang lebih menarik. Ukuran judul diperbesar agar lebih mudah dibaca, serta beberapa ilustrasi perlu disesuaikan agar lebih proporsional dan menarik perhatian siswa kelas IV.	Cover media diperbaiki dengan penggunaan warna yang lebih cerah, ukuran judul diperbesar, dan ilustrasi disesuaikan sehingga tampilan komik digital lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.
2.	Ahli Materi	Kelayakan Materi	Materi bacaan perlu dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, beberapa penjelasan kosakata sulit perlu ditambahkan, serta soal latihan disesuaikan dengan isi cerita agar mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa.	Materi dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, penjelasan kosakata sulit, dan soal latihan diperbaiki agar sesuai dengan isi komik digital serta tujuan pembelajaran membaca.
3.	Ahli Bahasa	Kebahasaan	Secara keseluruhan penggunaan bahasa dalam komik digital sudah baik, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV	Penggunaan bahasa dalam komik digital sudah sesuai sehingga tidak memerlukan revisi.

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk merumuskan makna atau jawaban dari data penelitian. Mengacu pada hasil penyajian data, media komik digital berbasis Canva dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut didukung oleh hasil validasi para ahli dan

hasil uji coba kepada peserta didik yang menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak serta mendapatkan tanggapan positif dari pengguna. Dengan demikian, media komik digital berbasis Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran Comic Petualangan Berbasis Canva dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, minat baca peserta didik masih tergolong rendah karena materi yang disajikan didominasi teks tanpa didukung media visual yang menarik. Hasil ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan membaca. Menurut Arsyad (2019), penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Daryanto (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran Komik Petualangan Berbasis Canva dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Menurut Branch (2009), model ADDIE mampu membantu pengembang menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Melalui tahapan yang terstruktur, media yang dikembangkan dapat melalui proses perbaikan secara berkelanjutan sehingga menghasilkan produk yang berkualitas. Media yang dikembangkan bertujuan untuk membantu peserta didik meningkatkan minat baca serta memahami materi Bahasa Indonesia melalui penyajian cerita petualangan yang dipadukan dengan ilustrasi visual yang menarik dan kontekstual.

Pada tahap desain, media komik Petualangan Berbasis Canva dirancang dalam bentuk cerita petualangan yang melibatkan tokoh Alya, Bima, dan Seno. Cerita disusun menggunakan bahasa sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Pemilihan cerita petualangan dilakukan karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mendorong mereka untuk membaca hingga akhir cerita. Menurut Nurgiyantoro (2018), cerita anak yang dekat dengan kehidupan peserta didik mampu meningkatkan minat membaca dan membantu peserta didik memahami isi bacaan dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan ilustrasi berwarna dan karakter yang menarik juga dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar.

Hasil ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan membaca. Menurut Arsyad (2019), penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Daryanto (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Media Komik Petualangan Berbasis Canva dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, wawancara guru, dan penyebaran angket kepada peserta didik kelas IV SDN 01 Ciangsana. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga peserta didik kurang tertarik untuk membaca. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, sehingga diperlukan inovasi media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, tata letak, ilustrasi, pemilihan warna, dan kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2014), media pembelajaran yang efektif harus memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Tampilan komik yang berwarna dan interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Tingginya hasil validasi materi menunjukkan bahwa isi komik telah memenuhi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan materi pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2017), materi yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mampu membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dinilai telah memenuhi standar kelayakan dari aspek materi.

Selanjutnya, hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam komik telah sesuai dengan

tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Bahasa yang sederhana dan komunikatif memudahkan peserta didik memahami isi cerita dan pesan yang disampaikan. Menurut Tarigan (2015), keterbacaan suatu bacaan sangat dipengaruhi oleh pemilihan kata, struktur kalimat, dan kesesuaian bahasa dengan karakteristik pembaca. Oleh karena itu, penggunaan bahasa yang sederhana dalam media komik menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan media dalam meningkatkan minat baca peserta didik.

Hasil uji coba *one to one* memperoleh persentase sebesar 96,7%, sedangkan uji coba *small group* memperoleh persentase sebesar 96%, dan *field test evaluation* memperoleh persentase sebesar 95,8%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Peserta didik merasa tertarik menggunakan media komik karena memiliki tampilan visual yang menarik, cerita yang menyenangkan, dan mudah dipahami. Menurut Dalman (2017), minat membaca dapat tumbuh apabila peserta didik memperoleh bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan ketertarikannya. Dengan demikian, penggunaan media komik digital mampu menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca peserta didik sekolah dasar..

Penggunaan media ini juga sejalan dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan unsur visual dan verbal dapat membantu peserta didik memproses informasi secara lebih efektif. Perpaduan antara ilustrasi, dialog, dan narasi dalam komik mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba kepada peserta didik, media Comic Petualangan Berbasis Canva dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Media ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, serta berpotensi mengembangkan minat baca peserta didik melalui pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Komik Petualangan Berbasis Canva untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN 01 Ciangsana pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada tahap analisis ditemukan bahwa minat baca peserta didik masih rendah karena pembelajaran cenderung menggunakan buku

teks dan metode ceramah. Selanjutnya, pada tahap desain disusun *storyline*, *storyboard*, ilustrasi, dan tampilan komik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap pengembangan, komik dibuat menggunakan aplikasi Canva dan dipublikasikan dalam bentuk flipbook digital melalui platform Heyzine. Setelah itu dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta uji coba kepada peserta didik hingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Media yang dikembangkan berupa komik digital bertema petualangan mampu mengintegrasikan unsur pembelajaran dan hiburan sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk membaca.
3. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Komik Petualangan Berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori Sangat Baik, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori Sangat Baik, dan validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, media, dan kebahasaan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu mengembangkan minat baca peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
4. Efektivitas media ditunjukkan melalui hasil uji coba kepada peserta didik. Pada tahap *one to one evaluation* diperoleh persentase sebesar 96,7%, pada tahap *small group evaluation* sebesar 96%, dan pada tahap *field test evaluation* sebesar 95,8%. Seluruh hasil uji coba berada pada kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa media komik mendapat respons positif dari peserta didik, mudah digunakan, menarik untuk dibaca, dan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan membaca. Dengan demikian, Komik Petualangan Berbasis Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan minat baca siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Prof. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E. selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan,

arahan, masukan, serta motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Agustien, R. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Berbasis Kurikulum 2013 Pada Buku Ajar Bahasa Arab Kelas X semester 1 Madrasah Aliyah. *Latahazan: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 52-70. <https://doi.org/10.62490/latahazan.v12i1.85>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Dwianugraha, A. N. D. (2025). Effect Of Digital Comic Learning Media On The Learning Outcomes Of Eighth Grade Students At Smp Muhammadiyah 1 Metro. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 12(2), 25-35. <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v12i2.503>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal UIN*, 1(1), 28-37.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nihlatusshofi Ulwiyah, Khalimatus Sya'diah, Putri Wulan Puspitasari, Sekar Dwi Ardianti, & Erik Aditia Ismaya. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa di SD 1 Menawan. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 173-178. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.99>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM Press.
- Rachmasari, A. F. Y., & Sukartiningsih, W. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Tema Lingkungan Hidup Materi Membuat Kalimat Efektif Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning* (10th ed.). Pearson Education Limited.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media pembelajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.