

Media Digital Komik untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 5

Finika Diah Risna ✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Lestari ✉, Universitas PGRI Madiun

Dewi Tryanasari ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ Finikadiahrisna12@gmail.com, lestarisri@unipma.ac.id, dtryanasari@gmail.com

Abstract: In the Merdeka curriculum, students are asked to understand explanatory text material using comic media with the help of Canva. It requires intensive study along with the use of proper learning media to be able to write. Comics are a form of visual communication media to convey information in a popular and easy to understand manner (Tresnawati et al., 2016). Comic digital media is a very effective learning media to be used as a learning media assisted by Canva. Based on the material expert validation table, comic digital media received a total score of 44 out of 13 questions. It can be concluded that comic digital media can be said to be "feasible" with a feasibility percentage of 84%. Based on the media expert validation table, digital scrapbook media received a total score of 48 from 14 questions. It can be concluded that comic digital media is included in the "Very Eligible" category with a feasibility percentage of 85%.

Keywords: Digital media, comics, reading comprehension, skills.

Abstrak: Dalam kurikulum Merdeka, siswa diminta untuk memahami materi teks eksplanasi dengan media komik berbantuan canva. Ini membutuhkan studi intensif bersama dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menulis. Komik adalah bentuk media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dipahami (Tresnawati et al., 2016). Media digital komik merupakan media pembelajaran yang sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbantuan Canva. Berdasarkan tabel validasi ahli materi, media digital komik mendapatkan jumlah skor 44 dari 13 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital komik dapat dikatakan "layak" dengan presentase kelayakan 84%. Berdasarkan tabel validasi ahli media, media digital scrapbookmendapatkan jumlah skor 48 dari 14 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital komik masuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan presentase kelayakan 85%.

Kata kunci: Media digital, komik, Membaca pemahaman, Keterampilan.



PENDAHULUAN

Keterampilan membaca yaitu membaca merupakan hal terpenting dalam belajar, siswa mendapat manfaat dari membaca informasi yang tidak diketahui (Ambarita, 2021). Membaca tidak penting hanya untuk menambah pengetahuan informasi, namun juga dapat meningkatkan pemahaman pembaca. (Ambarita, 2021) Ketika belajar membaca, siswa harus memahami makna dari isi yang dibacanya (Elendiana, 2020). Instruksi membaca harus membuat siswa memahami hal ini saat membaca Siswa juga harus memperoleh pemahaman atau yang disebut pemahaman membaca (Rahmi dan Marnola, 2020). Pemahaman membaca merupakan kegiatan yang dirancang untuk memperdalam pemahaman terhadap isi membaca (Mustajab et al., 2021). Ada dua jenis pemahaman yaitu pemahaman literal adalah jenis pemahaman paling dasar dan tertinggi yaitu pemahaman interpretatif, pemahaman kritis dan juga pemahaman kreatif (Satriawan et al., 2020).

Masalah terbesar siswa sekolah dasar saat ini adalah literasi masih rendah. Sebab, minat membaca tidak selalu ada. Berbagai program dilaksanakan untuk mengembangkan minat membaca supaya berada pada level tinggi. Namun ternyata belum terkirir dampak yang signifikan terhadap meningkatnya minat membaca siswa. Permasalahan yang dihadapi peneliti di sekolah menemukan beberapa permasalahan membaca pemahaman. Bahwa siswa sekolah dasar kurang paham menjawab persoalan mengenai membaca pemahaman terutama kesulitan dalam hal menentukan pikiran pokok dan pikiran pendukung dalam suatu bacaan. Faktor penyebab siswa kurang memahami bacaan karena siswa kurang fokus dan konsentrasi ketika membaca, terlalu banyak bermain ketika kegiatan membaca. Kemudian, melalui hasil pengerjaan soal didapatkan bahwa siswa kurang memahami maksud soal yang bersangkutan dengan teks bacaan, serta siswa perlu membaca ulang teks bacaan untuk menjawab. Dari uraian tersebut perlu adanya upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah ini dan harus adanya kreativitas dan inovasi guru untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan bantuan karakter yang bertanggung jawab.

Sehingga diperlukan suatu alat untuk memecahkan permasalahan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Salah satunya adanya media pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung sesuai yang diharapkan. (Nurrita, 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya suatu proses pembelajaran untuk menambah informasi baru pada siswa sehingga agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran sangatlah penting untuk menyampaikan pesan sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Belajar tentang media juga berguna untuk berkreasi pengajaran lebih menarik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan menjelaskan makna materi pengajaran, partisipasi siswa dan diversifikasi metode pengajaran (Saputra dan Pasha, 2021) Membaca pemahaman adalah sebagai proses memperoleh dan membangun makna dari teks tertulis. Sehingga memerlukan media agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembangunan keterampilan membaca pemahaman siswa yaitu pembelajaran menggunakan media komik digital.

Komik digital adalah cerita dengan gambar kronologis dan dilengkapi dengan balon ucapan serta penjelasan cerita untuk menyampaikannya informasi atau menerima tanggapan dari pembaca disajikan di media elektronik. Tampilan interior karikatur dalam bentuk karakter tokoh (Mawan Akhir Riwanto, 2018). Kartun harus dikembangkan untuk pembelajaran tersebut benar, pasti ada kebutuhan dan karakteristik siswa (Dwi Saputro,

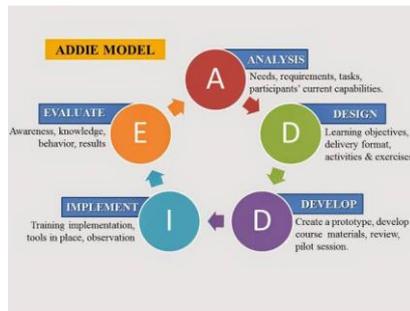
2016) menambahkan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran yaitu: 1) gambar kartun dapat menambah perbendaharaan kata seorang pembaca; 2) komik dapat menambah repertoar kepada pembaca; 3) cerita kartun berisi pesan-pesan yang dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik; 4) dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Dengan adanya komik digital sebagai media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami suatu bacaan. Karena komik digital sangat menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dibandingkan dengan media cetak yang penuh dengan tulisan. Dalam komik digital terdapat gambar menarik dan pemilihan font tulisan yang beragam. Sehingga siswa tertarik untuk meningkatkan minat bacanya. Dengan adanya media komik digital dalam membuat suatu bacaan dapat menggunakan tampilan yang berbeda dengan buku pada umumnya. Dengan tampilan tulisan dan gambar yang menarik, komik digital dapat membuat siswa bersemangat dalam membaca. Dengan demikian siswa dapat meningkat keterampilan membaca pemahaman dengan media baca komik digital.

Sehingga peneliti memfokuskan media komik digital sebagai media pengembangan. Peneliti dapat memfokuskan teknologi untuk membuat media komik digital dengan menggunakan aplikasi canva untuk mendukung pembuatan media komik digital. Aplikasi Canva telah menyediakan berbagai template dan fitur menarik untuk penggunaannya. Selain membuat kartun, aplikasi canva juga dapat membuat presentasi, membuat modul, tutorial dan lainnya. Mengani media yang dibuat mempunyai tujuan yang sama yaitu dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang memudahkan penyampaian materi oleh guru dan menyelaraskan pemahamannya (Tafano, 2018). Salah satu media pembelajaran yang menarik, serbaguna dan inovatif adalah media komik digital berbasis canva.

METODE

Penelitian ini dilakukan melalui metode pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sigit Purnama (2013), R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Barokati (2013), model ADDIE terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dianggap sebagai salah satu model yang membantu mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Dalam prosies pengembangan, model ini digunakan untuk pengembangan komik digital. Penieliti dalam penelitian ini adalah perancang media, ahli media, ahli materi, dan ahli media. Siswa Sekolah Dasar di MIN 2 Kota Madiun, yang menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran, digunakan sebagai uji coba satu dan uji coba tierbatas dalam pienenelitian ini. Sumbier data berasal dari penilaian praktisi dan validator. Data juga diperolieh dari tanggapan guru dan siswa. Penieliti menggunakan instrumien penelitian, yaitu tes, kuesionier, wawancara, dan pedoman observasi, untuk miengumpulkan data dalam pienenelitian (Sugiyono, 2019). Angket, yang berupa lembar validasi dan lembar uji coba produk, digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Ahli media dan ahli materi kemudian menerima angket tersebut untuk melakukan pienenilaian uji kelayakan media yang telah dibuat.



GAMBAR 1. Bagan model ADDIE

Model ADDIE menyediakan lima tahapan untuk pengembangan media. Karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan komik digital yang dapat membaca pemahaman kelas 5 yang valid dan praktis, penelitian pengembangan hanya dapat mencakup tiga tahap, yaitu analisis, diesain, dan pengembangan. Pertama, tahap analisis. Analisis ini dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa. Selanjutnya, tahap perencanaan (Design) dilakukan, di mana penelitian dan materi yang akan digunakan untuk membuat media dibuat. Selanjutnya, tahap pengembangan (Development) dilakukan, di mana produk akhir adalah media digital komik.

Data ini mengandung dua studi kuantitatif dan kualitatif. Dalam uji validasi, data kuantitatif digunakan untuk pengolahan (ahli dan angket respons), sedangkan data kualitatif dikumpulkan untuk memberikan kritik, umpan balik, dan rekomendasi untuk perbaikan survei. Alat pengumpulan data terdiri dari lembar uji validasi ahli dan angket respons siswa. Batasan kriteria skala likert digunakan untuk mengisi data tersebut. Selanjutnya, rumus berikut akan digunakan untuk mengolah data yang dikumpulkan (Optiana, 2019):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Presentasi yang didapat

R : Nilai yang didapat

SM : Skor maksimal

Berdasarkan penghitungan data, maka hasil skor jumlah yang diperoleh dari penelitian tersebut dideskripsikan sebagai kategori dalam mengelompokkan kelayakan produk, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini.

TABEL 1. *Skala Kelayakan*

Kriteria	Presentase 100%	Pencapaian
Sangat Layak	81% - 100%	
Layak	61% - 80%	
Kurang Layak	41% - 60%	
Tidak Layak	0% - 40%	

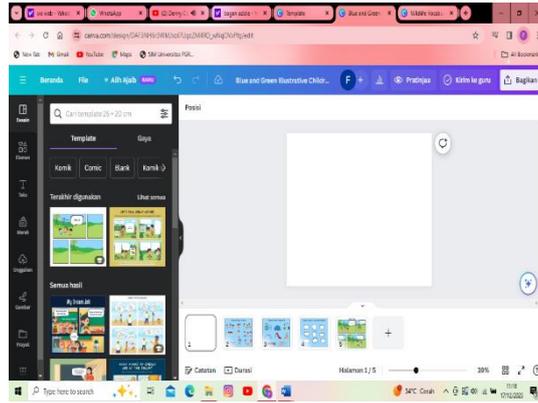
Sumber: (Muntaha, 2019)

HASIL PENELITIAN

Hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis canva mengenai Teks Eksplanasi kelas 5 diperoleh melalui langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut:

Tahap Analisis (Analyze). Tahapan ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan analisis materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan capaian kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5. Dengan tujuan pembelajaran yaitu, dengan mengamati power point dan penjelasan dari guru, siswa bersama guru dapat mengidentifikasi topik masalah, deret penjelasan, dan kesimpulan dari teks eksplanasi ilmiah. Setelah memahami materi yang disajikan oleh guru, siswa mampu menyelesaikan hasil identifikasi informasi penting dari teks eksplanasi ilmiah secara lisan dan tulis dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan tepat dan Kompetensi dasar yaitu, 3.2 Menggali isi teks penjelasan (eksplanasi) yang didengar dan dibaca. 4.2 Menyajikan hasil penggalan informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah secara lisan, tulis dan visual dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Kemudian melakukan analisis alat dan pembuatan media yakni sebuah situs pembuatan web yang merupakan bagian dari produk yang dibuat oleh web yang bernama Canva yang dapat diakses pada link atau alamat : <https://www.canva.com/desain>

Tahap Perancangan (Design). Tahap yang kedua yaitu perancangan atau perencanaan produk. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan, misalnya :



GAMBAR 2. Tampilan Canva

Pemilihan media, media pembelajaran diidentifikasi dan dipilih agar relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang dipilih untuk dilakukannya analisis konsep, karakteristik pengguna serta rencana penyebaran dengan petunjuk yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Pemilihan Format, format yang dipilih harus sesuai dengan materi yang mampu merangsang siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca pemahamannya, dan peneliti memilih mengembangkan Digital *komik* untuk memahami pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca pemahaman pada kelas 5 dalam bab bacaan teks eksplanasi dengan tema “Proses Terjadinya Pelangi” dan memiliki bentuk penyajian sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Desain awal, pada tahap desain awal ini adalah merancang sebuah media pembelajaran dari aplikasi canva yang telah dibuat oleh peneliti mienu aw, dan kompetensi dasar serta tujuan.

Tahap development (pengembangan) pada tahap ini pengembangan media digital *komik* pada keterampilan membaca pemahaman. Dalam pembuatan media ini dilakukan dengan menggunakan tautan web sebagai berikut :

https://www.canva.com/design/DAF2dkH4K1k/LNckDndGSDWbBfM8yiePNWg/iedit?utm_content=DAF2dkH4K1k&utm_campaign=diesignsharie&utm_medium=link2&utm_source=shariebutton

Dibawah ini adalah tampilan yang berisi tentang halaman untuk membuat media digital *komik*

a. Halaman utama

Halaman utama merupakan tampilan awal dari tampilan website terdiri dari daftar mienu, terdapat empat mienu pada media yaitu : cover, tujuan/kd, materi, contoh. Tampilan home dapat digambarkan sebagai berikut.



GAMBAR3. Tampilan Menu

b. Cover

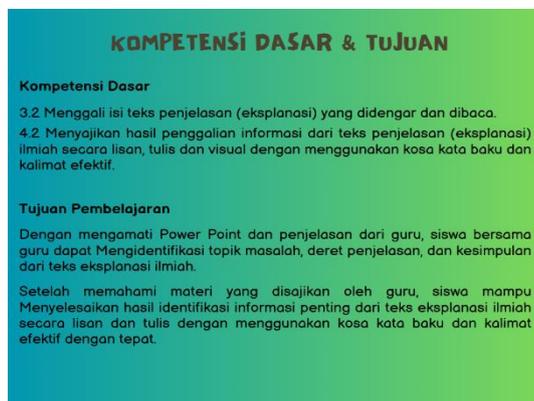
Cover merupakan sampul pada halaman utama yang terdapat dalam komik digital terdiri dari judul materi yang akan dibahas. Tampilan cover digambarkan sebagai berikut.



GAMBAR 4. Tampilan Cover

c. Tujuan/KD

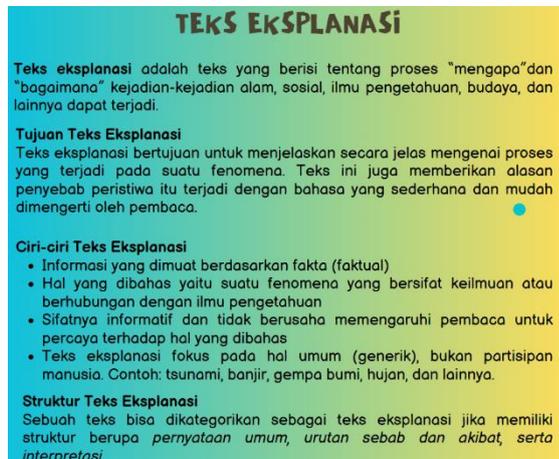
Tujuan/KD adalah tampilan yang terdapat dalam media digital *komik* yang berisi tentang tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan digunakan untuk menjabarkan standart kompetensi peserta didik yang cakupan materinya lebih siempit dibanding standart kompetensi peserta didik. Tampilan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar adalah sebagai berikut.



GAMBAR 5. Tampilan Tujuan Pembelajaran

d. Materi

Tampilan materi berupa bahan ajar yang didalamnya terdapat pengertian teks eksplanasi, tujuan, ciri ciri serta struktur teks eksplanasi. Tampilan materi adalah sebagai berikut.



GAMBAR 6. Tampilan materi Teks Eksplanasi

e. Contoh

Contoh disini berisi gambar komik tentang proses terjadinya pelangi. Tampilan materi adalah sebagai berikut.



GAMBAR 7. Tampilan 3 tahapan utama dalam Proses Terjadinya Pelangi

f. Evaluasi

Evaluasi merupakan tampilan yang berisi soal atau pre test yang harus dikerjakan peserta didik. Bentuk latihannya adalah dengan mengamati gambar lalu menjelaskan bagaimana proses hujan terjadi pemahaman menggunakan bahasa mereka sendiri dari setiap individu Tampilan materi adalah sebagai berikut.



GAMBAR 8. *Tampilan Evaluasi*

g. Media digital *komik* bisa di akses melalui link berikut :

https://www.canva.com/diesign/DAF2dkH4K1k/LNckDndGSDWbBfM8yiePNWg/iedit?utm_content=DAF2dkH4K1k&utm_campaign=diesignsharie&utm_medium=link2&utm_source=shariebutton

Penilaian media pembelajaran melalui aspek kevalidan. Uji validitas dipakai untuk menentukan tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva (Tanjung dan Faiza, 2019). Aspek kevalidan ditinjau dosen sebagai ahli materi, dan ahli media. Kemudian dilakukan analisis hasil angket, jika sudah termasuk kedalam kategori valid dan praktis, maka media yang dikembangkan dapat diterapkan dalam poses pembelajaran di Siekolah.

Hasil pienilaian kevalidan pada aspek materi disajikan dalam bentuk tabel bierikut:

TABEL 2 : *Hasil Validasi Ahli Materi*

No	Aspek	Indikator	Skor
1	KD	Kesesuaian materi diengan Tujuan pembelajaran dan KD	3
		Ketepatan konsep materi	3
		Kelengkapan materi yang disajikan	4
2	Isi materi	Ketepatan cakupan isi materi	4
		Keterampilah miemilih gambar	3

	Kebenaran isi materi pembelajaran	4
	Bahasa yang digunakan mendorong rasa keingintahuan peserta didik	3
	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	3
3	Penyajian Keunggulan media meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3
	Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik	4
	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar	4
4	Evaluasi Kesesuaian soal evaluasi	3
	Kesesuaian soal dengan tingkat kemampuan siswa	3
	Jumlah	44
	Jumlah Skor Maksimal	52
Presentasi	$P = \frac{44}{52} \times 100 =$	84%

Berdasarkan tabel validasi ahli media, media digital komik mendapatkan jumlah skor 44 dari 13 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital komik dapat dikatakan "layak" dengan presentasi kelayakan 84%. Oleh karena itu layak dilakukan uji coba dengan catatan melakukan sedikit revisi. Berikut masukan dari validator untuk bahan evaluasi dan perbaikan mengenai media yang dikembangkan; Diberi halaman, diberi daftar isi, dan diberi menu utama atau menu-menu pada tampilan awal.

Hasil penilaian kevalidan pada aspek media disajikan dalam bentuk tabel berikut:

TABEL 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Nilai
Desain Media	Desain sampul media	3

	Kualitas Gambar	3
	Ketepatan proporsi layout/tata letak tools dan komponen lainnya	3
Tieks	Ketepatan pemilihan jenis font	3
	Ketepatan pemilihan ukuran font	4
	Ketepatan pemilihan warna teks	3
Bahasa	Bahasa yang digunakan oleh tingkat peserta didik sangat sesuai	4
	Bahasa yang digunakan dapat menarik peserta didik untuk membaca	4
	Kesantunan bahasa yang digunakan	3
Pienggunaan	Kesesuaian media dengan pesierta didik	3
	Kemudahan penggunaan	4
	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	4
	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
	Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik	3
Jumlah Skor		48
Jumlah Skor Maksimal		56
Presientase Skor	$P = \frac{48}{56} \times 100 =$	85%

Berdasarkan tabel validasi ahli materi, media digital komik mendapatkan jumlah skor 48 dari 14 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital komik masuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan presentase kelayakan 85%. Oleh karena itu layak dilakukan ujicoba dengan catatan melakukan sedikit revisi. Berikut masukan dari validator untuk bahan evaluasi dan perbaikan mengenai media yang dikembangkan, diberikan contoh undangan dan penggunaan tanda titik pada pertanyaan.

PEMBAHASAN

Peneliti saat melakukan penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Model pengembangan yang dipilih yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development (Pengembangan), Implementasi, (Evaluasi). Tahapan dasar dari model ini adalah tahap analisis. Peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan yang muncul dari proses pembelajar serta meninjau seberapa besar urgensi media pembelajaran digital komik berbantuan Canva ini dalam mengatasi beberapa permasalahan yang muncul. Tahapan ini dinilai sangat penting. Selain bertujuan untuk memperoleh informasi, tahapan ini digunakan untuk pengumpulan data dan meninjau standart media digital komik berbantuan Canva terhadap kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 Tema 4 : Globalisasi di sekitarku

Berdasarkan data yang telah diperoleh, Media pembelajaran merupakan bagian utuh dalam sistem pembelajaran maka dari itu, penggunaannya harus dapat membawa peningkatan dalam perolehan hasil belajar peserta didik (Ampa, 2020). Media dengan komponen suara dan gambar dikenal dengan penggunaan media visual (Hayati et al., 2017). Komik digital sebagai media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami suatu bacaan. Karena komik digital sangat menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dibandingkan dengan media cetak yang penuh dengan tulisan. Dengan berbantuan canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Diah erna, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik digital berbantuan Canva memiliki urgensi yang sangat besar untuk mendukung terlaksanya proses pembelajaran luring maupun daring.

Pembelajaran di sekolah yang menggunakan media pembelajaran akan memiliki banyak manfaat bagi siswa, baik dari segi proses pembelajaran maupun motivasi mereka. Media pembelajaran juga akan berdampak positif pada psikologi peserta didik. Menurut (T Nurseto, 2012), ada beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran dalam pendidikan. Beberapa manfaat tersebut adalah sebagai berikut: (a) media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran; (b) makna pelajaran menjadi lebih jelas, sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik, yang memungkinkan penguasaan dan pencapaian tujuan pembelajaran; (c) semakin banyak variasi dalam pendekatan pengajaran yang tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal dengan kata-kata; (d) semakin banyak siswa yang terlibat dalam aktivitas selama proses pembelajaran, termasuk mendengarkan, mengamati, mendemonstrasikan, melakukan secara langsung, dan memerankan.

Penggunaan media dapat membantu siswa menghindari verbalisme dan membantu mereka mengkonkretkan konsep abstrak, berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar (Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi., 2010).

Media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan interaktif dalam kelas, yang akan menghasilkan umpan balik antara guru dan siswa (Audie, 2019). Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa alat yang dikembangkan ini sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi menentukan kelayakan dan efektivitas. Selain itu, beberapa rekomendasi ahli untuk perbaikan pengembangan media membantu peneliti membuat media Canva yang jauh lebih baik yang memenuhi kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Media canva dapat membantu proses pembelajaran, menurut (Gita Permata Puspita, 2021) Mereka mengatakan bahwa ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan, meningkatkan kreativitas mereka, dan menghemat waktu saat mereka mendesain media pembelajaran. Menurut (Supriyono, 2018) guru yang memiliki kemampuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Studi saat ini berfokus pada penggunaan media digital komik berbantuan media Canva dalam pengajaran Bahasa Indonesia dalam materi "Teks Eksplanasi". Media ini diterapkan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Menggunakan komik digital berbantuan media Canva secara eksklusif untuk pembuatan media pendidikan, membuat Teks Eksplanasi dengan menggunakan media digital. Sebagai hasil dari memasukkan ide-ide, kalimat, dan desain yang terhubung satu sama lain melalui digital komik berbantuan canva, pelanggan dapat dengan mudah menggunakan desain canva yang tersedia di Canva. Canva memiliki template yang sederhana dan tahan lama, dan fitur desainnya rumit tetapi sederhana untuk digunakan. Ketika menggunakan Canva, pengguna akan melihat bahwa ada banyak template, font, dan gambar yang telah dibuat khusus untuk Canva untuk digunakan untuk memperbaiki kalimat yang tidak efektif. Berdasarkan tabel validasi ahli materi, media digital komik mendapatkan jumlah skor 44 dari 13 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital komik dapat dikatakan "layak" dengan presentase kelayakan 84%. Berdasarkan tabel validasi ahli media, media digital komik mendapatkan jumlah skor 48 dari 14 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital komik masuk dalam kategori "Sangat Layak". Sehingga dari validasi media dan ahli materi dapat disimpulkan media digital komik untuk keterampilan membaca pemahaman kelas 5 sekolah dasar layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ambarita, R. S., W. N. S., & W. D. (2021). EDUKATIF. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
2. Ampa, A. T. I. I. R. R. (2020). Meda Pembelajaran Audio Visual Berbassis Aplikais Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
3. Arief, Z. A., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2022). The Effiect of Digital Comic Media on East Asian Students' English Language Learning Outcomes. *Intiernational Journal of Society, Culture and Language*, 10(3), 117–124. <https://doi.org/10.22034/ijsc.2022.551349.2604>
4. Audie, N. (2019). Perain Mediai Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Priosing Seminar Naisional Pendidikan FKIP. <https://jurnal.untirta.ac.id/Indiex.php/Psnp/Airticlie/View/5665/4066>, 2(1), 586–595.
5. Ayu, D., & Payanti, K. D. (n.d.). *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Baihaisai dan Sastra Indonesia I) "INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDOiESIA" Peran Komik Digital sebaigai Media Pembelajaran Bahasa yang Invovaitif*.

6. Daih erna, T. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Towird a Meda History of Documents*, , 15(1), 128–144.
7. Dr. Ibaidullaih Malawi, M. Pd. , Dr. A. K. M. Pd. , D. P. K. D. M. Pd. (2019). *TEORI DAN APLIKASI PEMBELAJARAN TERPADU*. CV.AE MEDIA GRAFIKA.
8. Dwi Saputro, A. (2016). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Dwi Saputro, A*, 5(1), 1–19.
9. Gita Permata Puspita, H. & Z. (2021). Anilysis Of The Needs of Animated Vidieo Meda Based on The Canva Application in Science. *Https://Do.Org/10.24905/Psej.V6i1.43*, 22–29.
10. Hernawati. (2013). (2013). ROSES PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERORIENTASI PERKEMBANGAN (Studi Kasus di Kelompok Bermain Negeri Pembina Citarip dan Kelompok Bermain Al Biruni Cerdas Mulia Kota Bandung). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(2), 110–118.
11. Maiwan Akhir Riwanto, M. P. W. (2018). Jurnal PANCAR Vol. 2, No. 1, April2018e-ISSN : 2550-0619EfektivitasPenggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi . *Jurnal PANCAR*, 2(1), 1–5.
12. Muzamil. (2020). PENERAPAN METODE DEVELOPMENTALLY APPROPRIATE PRACTICES (DAP) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ABJAD ARAB ANAK USIA DINI DI TPQ SUBULUSSALAM SURABAYA. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islaim*, 3(1), 1–15.
13. Paitung, D. (2016). Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual. *Al Daulah: Jurnal Hukum Pdana Dan Ketatanegaraan*, 5(2), 352–376.
14. Pengembangan Media Pembelajaran Berbas Teknologi Informasi. (2010). A, Muhson. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
15. Pramesti Vidya Bhakti Eva, R., Syarif Sumantri, M., & Negeri Jakarta, U. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Murni Winarsih*.
16. Pratiwi, W. , & K. R. (2013). Penerapan Media Komik sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(3).
17. Saputra, H., & Pashai, D. (2021). Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *JARTIKA) /*, 4(1), 89–100. <https://journal-litbang-rekarta.co.id/indiex.php/jartikai>
18. Supriyono. (2018). Pentingnya Meda Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikain Dasar*, 43–48.
19. T Nurseto. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnil Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
20. Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99–105.