



## Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah dasar Negeri Kedungsugo 2

Nur Inayah Assadillah<sup>1\*</sup>, Nurul Istiqfaroh<sup>2</sup>

<sup>1\*2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

\*nur.21120@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 04-01-2026 Accepted: 15-04-2026 Published: 29-04-2026

### ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari temuan rendahnya keterampilan menulis siswa kelas IV di SDN Kedungsugo 2, yang tampak pada gagasan yang kurang berkembang, pilihan kata yang terbatas, serta penyusunan kalimat yang belum sistematis. Untuk menjawab persoalan tersebut, dikembangkan media komik digital berbasis canva yang dirancang lebih dekat dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar. Tujuan penelitian meliputi pengembangan produk media, pengujian tingkat kelayakan melalui validasi para ahli, serta pengukuran efektivitasnya terhadap peningkatan kemampuan menulis. Pelaksanaan penelitian ini memanfaatkan kerangka penelitian dan pengembangan yang merujuk pada model ADDIE, di mana alurnya tersusun secara sistematis mulai dari tahap analisis hingga berakhir pada tahap evaluasi. Partisipan dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN Kedungsugo 2. Data diperoleh melalui observasi, angket validasi, serta pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan inferensial. Hasil kajian menunjukkan media berada pada kategori sangat layak dan mampu meningkatkan skor menulis siswa secara signifikan, sehingga efektif diterapkan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** pengembangan media, komik digital, Canva, kemampuan menulis

### ABSTRACT

*This study aimed to develop a Canva-based digital comic as a learning medium to improve the writing skills of fourth-grade students at SDN Kedungsugo 2. The development employed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and writing tests (pretest and posttest). Quantitative data were analyzed descriptively and inferentially using paired sample t-test and N-Gain score. The results indicated that the digital comic was rated highly feasible by material and media experts, with scores of 85.71% and 88.75%, respectively. The medium also received very practical responses from teachers (97.34%) and students (96.08%). Furthermore, the N-Gain score of the experimental class (0.736) was significantly higher than the control class (0.4075), and the t-test result ( $p = 0.000$ ) confirmed a significant improvement in writing skills. These findings suggest that the Canva-based digital comic is a valid, practical, and effective medium for supporting writing instruction in elementary school.*

**Keywords:** media development, digital comics, Canva, writing skills

### Pengutipan APA:

Assadillah, N.I., & Istiqfaroh, N. (2026). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah dasar Negeri Kedungsugo 2. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4).



## **PENDAHULUAN**

Transformasi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam dunia Pendidikan. Siswa tidak hanya dituntut mampu membaca, tetapi juga harus memiliki keterampilan menulis yang baik sebagai bagian penting dari kemampuan literasi. Keterampilan menulis, sebagai bagian esensial dari literasi, tidak lagi dipandang sekadar kemampuan akademik, melainkan fondasi untuk berpikir kritis (Dewi, 2025). Menyusun gagasan secara sistematis, serta berpartisipasi aktif dalam masyarakat berbasis informasi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi keniscayaan, terlebih dalam konteks implementasi kurikulum merdeka yang mendorong pembelajaran berpusat pada siswa dan penguatan kompetensi abad ke-21. Pemanfaatan media digital yang interaktif diyakini berpotensi menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih relevan dengan konteks, bermakna, dan sejalan dengan profil generasi digital (Amalia et al., 2025).

Secara teoretis, pembelajaran menulis yang efektif memerlukan dukungan media yang mampu merangsang aspek visual dan kognitif siswa (Candra Dewi, 2025). Teori belajar konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak sekadar di terima oleh siswa, melainkan dibangun melalui pengalaman belajar yang memiliki makna serta keterlibatan aktif dengan situasi belajar. Media visual seperti komik dapat menyajikan cerita yang sistematis disertai ilustrasi nyata yang berperan dalam mempermudah siswa mengenali dan memahami struktur suatu teks (Saputra, 2024). Komik digital menggabungkan teks dan gambar dalam satu kesatuan naratif sehingga memudahkan siswa dalam mengorganisasi gagasan (Syahfitri & Saragih, 2025). Dalam perspektif teori multimedia, integrasi antara elemen visual dan bahasa verbal pada materi pembelajaran di Yakini dapat mendukung proses pemahaman yang lebih optimal serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi. Dengan demikian, penggunaan komik digital dalam pembelajaran menulis memiliki landasan teoritis yang kuat.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil positif terkait penggunaan komik digital dalam pembelajaran. Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa media komik digital terbukti berperan dalam memperkuat motivasi belajar sekaligus meningkatkan capaian keterampilan menulis pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian lain yang menggunakan model pengembangan ADDIE juga menyimpulkan bahwa komik digital dinilai layak dan menarik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik digital efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun, Sebagian besar penelitian masih berorientasi pada aspek membaca atau literasi umum dan belum secara spesifik mengembangkan kemampuan menulis fakta dan opini pada siswa sekolah dasar. Selain itu, integrasi budaya lokal dalam media komik digital juga masih jarang dilakukan sehingga pembelajaran belum sepenuhnya kontekstual terhadap lingkungan peserta didik.

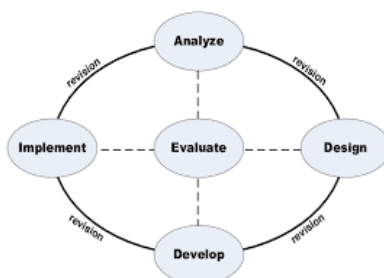
Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memanfaatkan komik digital sebagai media visual umum, penelitian ini mengintegrasikan budaya lokal ke dalam alur cerita komik digital berbasis Canva melalui penggunaan latar kehidupan sehari-hari siswa, makanan tradisional

daerah, serta penggunaan konteks sosial yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menguji kelayakan media, tetapi juga mengukur efektivitasnya terhadap kemampuan menulis kalimat fakta dan opini menggunakan analisis *effect size* dan N-Gain pada desain eksperimen semu. Kemampuan menulis yang dimaksud dalam penelitian ini difokuskan pada keterampilan Menyusun kalimat fakta dan opini secara runtut, logis, dan sesuai dengan konteks bacaan.

Berdasarkan latar belakang dan analisis kesenjangan tersebut, Isu yang menjadi titik tolak dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) bagaimana tingkat validitas media komik digital berbantuan Canva dalam upaya memaksimalkan keterampilan menulis peserta didik kelas IV SDN Kedungsugo 2, (2) bagaimana tingkat kepraktisannya dalam pembelajaran, dan (3) bagaimana tingkat keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Arah kajian dalam penelitian ini dipusatkan pada pengembangan media berupa komik digital yang dirancang menggunakan aplikasi canva. Selain proses pengembangannya, penelitian ini juga menelaah aspek kelayakan serta kepraktisan media yang dihasilkan, dan mengevaluasi efektivitasnya Guna mengoptimalkan kemampuan menulis siswa kelas IV di lingkungan SDN Kedungsugo 2. Diharapkan, temuan dalam penelitian ini dapat menghadirkan kontribusi yang mencakup ranah konseptual serta implementatif sebagai landasan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif di konteks pendidikan sekolah dasar.

## METODE

Studi ini mengadopsi pendekatan *research and development* (R&D) untuk mengembangkan media komik digital berbasis Canva sebagai sarana pembelajaran. Kualitas produk yang dikembangkan selanjutnya ditelaah melalui pengujian validitas, kepraktisan pemanfaatan, serta efektivitasnya dalam menunjang peningkatan kompetensi menulis pada siswa sekolah dasar. Pendekatan pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada kerangka ADDIE yang mengintegrasikan lima tahapan utama, yaitu tahap analisis kebutuhan, perencanaan desain, proses pengembangan produk, pelaksanaan di lapangan, dan penilaian akhir. Model ini dipilih karena mampu memfasilitasi pengembangan media pembelajaran secara sistematis (Safitri, 2022).



**Gambar 1.** Tahap Pengembangan ADDIE

Tahap awal penelitian diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan pembelajaran yang dilakukan melalui observasi langsung di kelas serta wawancara terarah bersama guru kelas IV SDN

Kedungsugo 2. Hasil penelaahan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat yang membedakan antara pernyataan fakta dan opini masih belum berkembang secara optimal, baik dari segi kejelasan maupun sistematika penyampaian. Pengkajian kurikulum merujuk pada Kurikulum Merdeka guna memastikan keselarasan materi dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Sementara itu, analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal, kebutuhan belajar, serta gaya belajar siswa. Selanjutnya, analisis tugas dan materi dilakukan untuk menentukan ruang lingkup materi serta aktivitas pembelajaran yang relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Kemudian dirumuskan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan.

Tahap desain meliputi perancangan struktur komik digital, penyusunan alur cerita, penentuan karakter, serta penyusunan materi dan latihan menulis yang terintegrasi dalam cerita. Pada tahap ini sekaligus dilakukan formulasi perangkat instrumen penelitian yang mencakup lembar penilaian oleh ahli materi dan ahli media, angket respons dari guru serta peserta didik, serta instrumen pengukuran kemampuan awal dan akhir berupa pretest dan posttest. Selanjutnya pada tahap *development* dilakukan proses pembuatan komik digital menggunakan Canva dengan memadukan unsur teks, gambar, warna, dan dialog yang menarik. Setelah proses pengembangan selesai dilaksanakan, produk tersebut selanjutnya melalui tahap penelaahan oleh dua orang pakar yang memiliki kompetensi berbeda, yakni pakar bidang materi dan pakar bidang media. Keduanya melakukan penilaian secara menyeluruh guna mengkaji kesesuaian substansi, ketepatan penggunaan bahasa, sistematika penyajian, serta kualitas aspek visual yang ditampilkan. Berbagai masukan serta catatan perbaikan yang diberikan oleh para validator dijadikan pijakan utama dalam menyempurnakan produk sebelum memasuki tahap uji coba di lapangan.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk pada siswa kelas IV SDN Kedungsugo 2. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk *pretest-posttest control group design*.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 = Pretest kelas eksperimen

O2 = Posttest kelas eksperimen

O3 = Pretest kelas kontrol

O4 = Posttest kelas kontrol

X = Pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis Canva

Subjek penelitian berjumlah 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri atas 20 siswa. Teknik pengambilan sampel ini

menggunakan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik antarkelas berdasarkan nilai bahasa Indonesia semester sebelumnya. Kelas IV-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen berupa penerapan media komik digital yang dikembangkan melalui canva untuk menunjang kegiatan menulis. Sebaliknya, kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan pendekatan tradisional sebagaimana praktik yang biasa ditetapkan di kelas. Sebelum rangkaian kegiatan belajar dilaksanakan, kedua kelas terlebih dahulu mengikuti tes awal (pretest) yang bertujuan untuk memetakan tingkat penguasaan awal peserta didik terhadap materi yang akan di pelajari. Usai rangkaian kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik mengikuti tes akhir sebagai instrumen untuk mengetahui perkembangan keterampilan menulis yang telah dicapai.

Data penelitian dihimpun melalui tiga teknik pengumpulan data, yakni lembar validasi, angket respon, dan tes tertulis. Kelayakan produk yang dihasilkan ditentukan melalui pemanfaatan lembar validasi sebagai instrumen penilaian, sementara aspek kepraktisan media dalam pembelajaran ditelusuri melalui respons guru dan peserta didik yang dihimpun menggunakan angket. Pengukuran dampak penggunaan media terhadap peningkatan keterampilan menulis peserta didik dilaksanakan melalui tes tertulis. Proses peninjauan mutu produk dilakukan dengan melibatkan dua jenis validator, yaitu spesialis materi dan spesialis media pembelajaran menggunakan instrumen berbasis skala Likert, sehingga tanggapan responden dapat dikonversi dari data kualitatif menjadi data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis secara statistik.

Penafsiran terhadap data penelitian dilakukan melalui analisis deskriptif dengan memanfaatkan dua pendekatan sekaligus, yakni kualitatif dan kuantitatif. Untuk menelaah saran, kritik, dan tanggapan yang diberikan oleh validator, guru, maupun peserta didik, digunakan analisis deskriptif kualitatif yang berfungsi sebagai landasan dalam memperbaiki sekaligus menyempurnakan produk yang dikembangkan. Selanjutnya, pengolahan data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif guna memperoleh nilai dari hasil penilaian yang bersumber pada lembar validasi dan angket respons. Hasil penghitungan ini memungkinkan penentuan tingkat kelayakan dan kepraktisan media secara kuantitatif. Persentase kelayakan media kemudian ditetapkan melalui rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan media

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$\sum x_i$  = Skor tertinggi

Hasil dalam bentuk persentase tersebut kemudian dikaji lebih lanjut sesuai dengan parameter kelayakan media sebagai berikut.

Persentase (%)	Kriteria kelayakan
----------------	--------------------

81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Untuk menguji efektivitas media, dilakukan beberapa tahapan analisis statistik inferensial: (1) uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk memastikan data berdistribusi normal, (2) uji homogenitas menggunakan Levene Test untuk memastikan variansi kedua kelompok homogen, (3) uji Independent Samples t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta (4) analisis N-Gain (skor peningkatan ternormalisasi) dan effect size (Cohen's d) untuk mengukur besaran pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan kemampuan menulis. Proses evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan.

## HASIL

Setelah melakukan serangkaian proses pengembangan media menggunakan metode pengembangan ADDIE dihasilkan sebuah media pembelajaran komik digital yang dibuat melalui platform Canva yang berjudul "Bekal Sehat, Badan Sehat". Media pembelajaran ini memadukan berbagai gaya belajar peserta didik mulai dari visual dan audio. Secara visual peserta didik akan terbantu dalam memahami isi komik dari gambar karakter dan gambar alur cerita yang menarik dan mudah dipahami dari isi komik, lalu secara audio peserta didik terbantu dengan adanya audio percakapan antar tokoh pada media pembelajaran ini.

Fase analisis menjadi tahap pembuka dalam pengembangan ini, yang pelaksanaannya dilakukan melalui observasi dengan melibatkan guru kelas IV di SDN Kedungsugo 2. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide tulisan serta memahami struktur teks bacaan. Dalam praktik pembelajaran, media yang dimanfaatkan masih terpusat pada buku teks sebagai sumber utama, sehingga tingkat ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran menjadi kurang optimal. Telaah mengenai karakteristik peserta didik memperlihatkan bahwa siswa kelas IV memiliki ketertarikan tinggi terhadap visual dan digital.

Berdasarkan analisis kurikulum, materi yang dikembangkan adalah materi Bahasa Indonesia kelas IV pada Bab 8 tentang fakta dan opini. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan meliputi: meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks bacaan, meningkatkan motivasi membaca, dan meningkatkan kemampuan menulis peserta didik secara runtut.

Selanjutnya tahap desain dilakukan dengan merancang dan tampilan media komik digital. Desain materi disusun berdasarkan kompetensi dasar bahasa Indonesia kelas IV dengan mengangkat tema kehidupan sehari-hari peserta didik. Materi dikemas dalam bentuk cerita berjudul bekal sehat, badan sehat yang memuat konsep fakta dan opini. Media dirancang dengan kombinasi warna yang menarik, ilustrasi tokoh, dan tata letak yang sistematis.

Komik digital yang dikembangkan menggunakan canva ini dapat diakses melalui telepon genggam maupun laptop. Media ini terdiri atas halaman pembuka, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, cerita utama, audio dialog, kuis interaktif, latihan menulis fakta dan opini, dan evaluasi akhir.



**Gambar 2.** Tampilan Komik Digital Bekal Sehat, Badan Sehat

Tahap berikutnya setelah proses pengembangan selesai adalah pelaksanaan uji kelayakan oleh dua validator, yakni ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 88,75% dan termasuk kategori valid. Adapun hasil penilaian dari sisi materi mencapai 85,71% dengan kriteria yang sama, yaitu valid. Data yang dihasilkan memperlihatkan bahwa komik digital tersebut pantas diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Kendati demikian, revisi sederhana tetap diperlukan, terutama apda aspek penambahan panduan operasional dan penyesuaian ukuran tampilan huruf agar lebih mudah dibaca.

Pada tahap implementasi, sebanyak 40 partisipan dari kelas IV SDN Kedungsugo 2 dilibatkan dan dikelompokkan ke dalam kelas kontrol serta kelas eksperimen.. Pembelajaran dilakukan menggunakan komik digital selama satu pertemuan. Pada tahap prapembelajaran dilakukan pretest, kemudian setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan posttest. Hasil implementasi menunjukkan adanya perkembangan positif dalam hasil belajar peserta didik. Rerata hasil pretest di kelas eksperimen berada pada angka 59,95, kemudian naik menjadi 89,2 pada hasil posttest. Temuan yang didapatkan mengarah pada peningkatan kemampuan menulis peserta didik setelah menggunakan komik digital.

Evaluasi yang dilaksanakan berpijak pada sintesis beberapa komponen penilaian, yakni validasi ahli, respons guru, umpan balik peserta didik, serta capaian pembelajaran peserta didik. Dari rangkaian evaluasi yang telah dilaksanakan, terungkap bahwa media komik digital memenuhi kriteria kelayakan serta mampu menghadirkan dampak positif yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran.

Keabsahan produk diidentifikasi melalui hasil pengkajian yang diberikan oleh pakar media bersama pakar materi. Selanjutnya tingkat kepraktisan media ditinjau melalui himpunan respon guru serta peserta didik yang diperoleh dari angket setelah media tersebut dioperasikan dalam aktivitas pembelajaran. Akumulasi penilaian yang dihimpun melalui angket respon guru menghasilkan angka 97,34%, yang merepresentasikan bahwa aspek kepraktisan berada pada taraf sangat praktis. Adapun tanggapan peserta didik yang dihimpun melalui angket memperoleh persentase sebesar 96,08% dan diklasifikasikan ke dalam kategori sangat praktis. Temuan ini memberikan gambaran bahwa komik digital sebagai media pembelajaran tidak hanya mudah dioperasikan, tetapi juga memiliki unsur ketertarikan yang kuat serta mendukung proses pemaknaan materi oleh peserta didik.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran ditentukan melalui telaah perubahan akumulasi capaian akademik peserta didik setelah proses pembelajaran dari pretest ke posttest, yang kemudian dikuantifikasi tingkat peningkatannya dengan menggunakan skor N-gain. Hasil telaah data memperlihatkan adanya perbedaan capaian, di mana rerata N-Gain kelompok kontrol tercatat sebesar 0,4075 dengan kriteria sedang, sedangkan kelompok eksperimen menunjukkan nilai 0,736 yang berada pada kriteria tinggi. Temuan ini merefleksikan superioritas capaian belajar pada kelompok yang mengintegrasikan media komik digital dalam proses pembelajaran, jika dikomparasikan dengan kelompok yang tidak mengadopsi media tersebut.

Temuan dari pengujian normalitas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi data N-Gain pada masing-masing kelas melampaui batas 0,05, artinya data tersebut memenuhi asumsi sebaran normal. Hasil analisis homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,422 yang menandakan bahwa variansi kedua kelompok data tidak menunjukkan perbedaan sehingga keduanya berada pada kondisi homogen.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas N-Gain

Uji Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kesimpulan
Normalitas (Shapiro-Wilk)	P= 0,082	P= 0,093	Normal ( $p>0,05$ )
Homogenitas	-	P=0,422	Homogen ( $p>0,05$ )

Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, dilakukan independent samples t-test. Hasil uji t disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Independent Samples t-Test

Statistik	Nilai	df	Sig. (2-tailed)
T hitung	7,842	38	0,000
Cohen'sd (Effect Size)	2,48	-	Sangat Besar

Nilai t hitung sebesar 7,842 dengan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai Cohen's d sebesar 2,48 termasuk dalam kategori effect size sangat besar ( $d > 0,8$ ), yang berarti penggunaan media komik digital berbasis Canva memberikan dampak yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa.

## PEMBAHASAN

Pembuatan komik digital sebagai media pembelajaran dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan, yaitu rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan dan mengembangkan ide tulisan secara runtut. Temuan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media komik digital yang dirancang dengan platform canva terbukti berperan dalam mendukung peningkatan kemampuan menulis siswa sekolah dasar secara positif. Temuan ini mengungkapkan bahwa pengemasan materi yang disampaikan dalam

bentuk visual dan cerita kontekstual mampu membantu peserta didik memahami isi bacaan sekaligus mempermudah mereka dalam menuangkan gagasan secara tertulis. Dengan demikian pengembangan komik digital dapat dipandang sebagai opsi penyelesaian yang konstruktif untuk menunjang peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia pada ranah pendidikan sekolah dasar.

Secara ilmiah, peningkatan kemampuan penulis menulis peserta didik dapat dijelaskan melalui karakteristik media komik digital yang menggunakan unsur visual dan teks dalam satu kesatuan pembelajaran (Zakiah et al., 2022). Penyajian materi melalui ilustrasi dan dialog sederhana membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap sehingga mereka lebih mudah mengorganisasi ide lisan (Mekalungi et al., 2025). Struktur cerita yang sistematis juga memberikan contoh konkret mengenai penyusunan teks yang runtut, sehingga peserta didik memiliki gambaran yang jelas ketika menulis. Selain itu, penggunaan media digital memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara lebih nyata. Hal ini membuat proses belajar tidak lagi bersifat pasif, melainkan menghadirkan proses pemerolehan pengetahuan yang mengarahkan pada terbentuknya makna yang lebih mendalam.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Luaran berupa media pengembangan mengindikasikan terpenuhinya parameter kelayakan sebagaimana yang dipersyaratkan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa komik digital tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dari sisi guru, kemudahan pengoperasian media mempermudah proses integrasi media ke dalam kegiatan belajar tanpa menghadapi kendala teknis yang berarti. Sementara itu, bagi peserta didik, Rancangan visual yang memikat dan terintegrasi dengan elemen interaktif berimplikasi pada meningkatnya atensi, ketertarikan, serta dorongan belajar peserta didik, yang selanjutnya memicu keterlibatan aktif dalam keseluruhan rangkaian pembelajaran. Representasi kelayakan media komik digital tampak melalui optimalisasi unsur visual yang menjadi nilai unggulnya yang memadukan ilustrasi gambar yang atraktif dengan penyajian materi yang sistematis, sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Temuan penelitian ini mengafirmasi pandangan Pratiwi bahwa perancangan media visual yang bersifat atraktif berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas pemahaman peserta didik, melalui sinergi antara representasi visual dan unsur verbal dalam dinamika pembelajaran (Pratiwi et al., 2022). Secara pedagogis komik digital efektif meningkatkan kemampuan menulis karena siswa memperoleh stimulus visual dan verbal secara bersamaan. Ilustrasi gambar membantu siswa memahami konteks cerita, sedangkan sialog antartokoh memberikan contoh konkret penggunaan kalimat fakta dan opini. Kondisi ini membantu siswa mengembangkan ide tulisan secara lebih runtut dan sistematis.

Hasil pengembangan media ini searah dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yakni bahwa penggunaan media visual dan digital dapat membantu mendorong peningkatan keterampilan berbahasa peserta didik. Media pembelajaran berbasis cerita bergambar dinilai mampu mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman atas materi yang

dipelajari secara lebih konkret karena informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar (Nurhadifah Amaliyah & Ransi Rande, 2024). Penggunaan elemen visual yang tepat dan terpadu dapat meningkatkan daya tarik proses pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menguraikan Muatan pembelajaran yang berciri abstraktif seyogianya direkonstruksi dalam bentuk yang lebih terjangkau secara kognitif, sehingga peserta didik dapat memaknainya dengan lebih mudah. (Isna Nadifah Nur Fauziah et al., 2023) Selain itu, implementasi perangkat pembelajaran berbasis digital memperlihatkan peran dalam mengintensifkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung, yang selanjutnya berkonsekuensi pada peningkatan kualitas hasil belajar. Adanya kecenderungan hasil yang sejalan tersebut menguatkan asumsi bahwa pemanfaatan komik digital menyimpan potensi besar sebagai terobosan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dalam cakupan menyeluruh, data penelitian memperlihatkan bahwa penerapan komik digital yang dibuat menggunakan canva menghadirkan pengalaman pembelajaran yang mengandung kebermanaknaan mendalam bagi peserta didik. Tidak terbatas pada fungsi dalam menguatkan konstruksi pemahaman peserta didik terhadap substansi materi yang dipelajari, media yang dirancang juga berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan mereka selama kegiatan belajar berlangsung. Peningkatan kemampuan menulis peserta didik dapat didukung melalui penggunaan media digital yang dirancang secara terencana, sebagaimana tercermin dari temuan penelitian ini. Temuan riset ini sekaligus mengarah pada pemahaman bahwa keterpaduan teknologi dalam proses perancangan media pembelajaran memegang peranan yang tidak dapat diabaikan membuka kesempatan yang luas untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di era digital. Secara praktis, media komik digital berbasis canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia yang mudah dikembangkan guru sekolah dasar karena Canva memiliki fitur yang sederhana dan mudah diakses. Penggunaan media ini juga mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi dan literasi digital dalam kurikulum merdeka.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan media komik digital berbasis Canva bermuatan budaya lokal Jawa yang berjudul "Bekal Sehat, Badan Sehat" untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat fakta dan opini siswa kelas IV SDN Kedungsugo 2. Berdasarkan hasil analisis, tiga simpulan utama dapat dikemukakan.

Pertama, media komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan validasi ahli media (88,75%) dan ahli materi (85,71%), sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kedua, media ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan angket respon guru (97,34%) dan siswa (96,08%), yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh pengguna. Ketiga, media terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis kalimat fakta dan opini siswa, ditunjukkan

oleh nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,736 (kategori tinggi) dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,407 (kategori sedang), nilai t hitung sebesar 7,842 dengan signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), dan effect size Cohen's d sebesar 2,48 (kategori sangat besar).

Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada tiga aspek kebaruan: (1) pengembangan komik digital berbasis Canva yang mengintegrasikan budaya lokal Jawa secara eksplisit dan terstruktur sebagai konteks pembelajaran menulis, (2) pembukaan alternatif empiris bagi pengembangan media komik digital yang tidak hanya berfokus pada membaca tetapi juga pada keterampilan menulis kalimat fakta dan opini di sekolah dasar, dan (3) penggunaan desain quasi-eksperimen dengan pengukuran N-Gain, uji t, dan effect size yang memberikan bukti statistik yang lebih kuat dibandingkan penelitian serupa sebelumnya.

Penelitian ini merekomendasikan agar guru bahasa Indonesia di sekolah dasar mempertimbangkan penggunaan komik digital berbasis Canva bermuatan budaya lokal sebagai media pembelajaran menulis yang inovatif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan durasi yang lebih panjang, sampel yang lebih besar dari beberapa sekolah, serta desain tiga kelompok yang dapat mengisolasi kontribusi spesifik muatan budaya lokal.

## REFERENSI

- Amalia, S. L., Haq, M. A., & Ardhiyansah, S. (2025). Pemanfaatan media DigitalInteraktif dalam Meningkatkan minat Belajar Siswadi SDN Giri Mulya1. *EDUKREATIF: Jurnal Kreativitas Dalam Pendidikan*, 32(3), 167–186.
- Candra Dewi, A. (2025). *Transformasi Pembelajaran Menulis Melalui Media Visual Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21*. 1(2), 12–21. <https://doi.org/10.14341/cong27-30.05.25-284>
- Dewi, A. C. (2025). Keterampilan Menulis sebagai Fondasi Literasi Abad ke-21: Analisis Literatur terhadap Model dan Strategi Pembelajaran Efektif. *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1, 1–14.
- Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri, & Tin Rustini. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 125–135. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>
- Mekalungi, N., Markhamah, Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1215–1224. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1788>
- Nurhadifah Amaliyah, & Ransi Rande. (2024). Komik Digital Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(3), 113–120. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i3.814>
- Pratiwi, R., Dian Kusuma Ningsih, E., & Arfahmi, K. (2022). Pengaruh Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Siswa Kelas V Di Mis Al-Hidayah Ck. *SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, Dan Antropologi*, 1(2), 85–92. <https://doi.org/10.54443/siwayang.v1i2.190>
- Safitri, M. & A. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Saputra, E. E. (2024). Peran Komik Digital Sebagai Media Visual Dalam Dasar. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, 5(1), 40–53. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JSES/article/view/406%0Ahttps://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JSES/article/download/406/327>
- Syahfitri, D. M., & Saragih, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primacy Education*,

45–58.

Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>