

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN BACAAN CERITA
MELALUI MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA
PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Rossa Selfi Yuliana Putri¹, Romia Hari Susanti²

^{1,2}PGSD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹rossaselfi71@gmail.com, ²romi@unikama.ac.id

ABSTRACT

In the ever-evolving digital era, the use of technology-based learning media has become an urgent necessity to improve the effectiveness of Indonesian language learning in elementary schools. The low reading comprehension ability of Class II students at SD Negeri Pisangcandi 4 Malang became the background of this study, where only 46.15% of students achieved mastery in the pre-cycle with an average score of 58.5. The most dominant weaknesses were found in the retelling and moral message aspects, averaging 48.3 and 51.2 respectively. This study aims to describe the improvement of students' reading comprehension ability through the application of Canva-based digital comics media with the Discovery Learning model in Class II students of SD Negeri Pisangcandi 4 Malang. The method used was Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles, involving 26 students. Each cycle included planning, implementation, observation, and reflection stages. Research instruments included evaluation test sheets, student activity observation sheets, and teacher/observer questionnaire sheets. The results showed that the average score increased from 58.5 (pre-cycle) to 72.3 (Cycle I) and 81.7 (Cycle II), with classical completeness increasing from 46.15% to 65.38% and 84.62%, exceeding the success indicator of $\geq 80\%$. Student activity improved from 71.4% to 82.1%, positive student responses increased from 78.6% to 89.2%, and the teacher/observer questionnaire score increased from 3.1 to 3.6 in the Very Good category. It can be concluded that Canva-based digital comics media combined with the Discovery Learning model, rotating role-play, and scaffolding is effective in improving reading comprehension ability and feasible to implement in Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Reading Comprehension, Digital Comics, Canva

ABSTRAK

Di era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Rendahnya kemampuan pemahaman bacaan cerita siswa kelas II SD Negeri Pisangcandi 4 Malang menjadi latar belakang penelitian ini, di mana hanya 46,15% siswa mencapai ketuntasan pada prasiklus dengan nilai rata-rata 58,5. Kelemahan paling dominan ditemukan

pada aspek *retelling* dan pesan moral dengan rata-rata masing-masing 48,3 dan 51,2. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemahaman bacaan cerita melalui penerapan media komik digital berbasis Canva dengan model Discovery Learning pada siswa kelas II SD Negeri Pisangcandi 4 Malang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dua siklus, melibatkan 26 siswa. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian meliputi lembar tes evaluasi, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar angket guru/observer. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata meningkat dari 58,5 (prasiklus) menjadi 72,3 (Siklus I) dan 81,7 (Siklus II), dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 46,15% menjadi 65,38% dan 84,62%, melampaui indikator keberhasilan $\geq 80\%$. Aktivitas siswa meningkat dari 71,4% menjadi 82,1%, respons positif siswa meningkat dari 78,6% menjadi 89,2%, dan skor angket guru/observer meningkat dari 3,1 menjadi 3,6 dengan kategori Sangat Baik. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Canva yang dikombinasikan dengan model Discovery Learning, *role-play* bergilir, dan scaffolding efektif meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan cerita dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pemahaman Bacaan Cerita, Komik Digital, Canva

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis (Rahmi & Marnola, 2020). Keterampilan membaca mempunyai peranan yang penting baik dalam proses belajar mengajar di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari (Lathifa.H.I.& Haryadi.H., 2022). Pemahaman membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kemampuan ini tidak sekadar melibatkan kemampuan

melafalkan teks, melainkan mencakup kemampuan memahami isi bacaan secara menyeluruh, mulai dari menemukan informasi tersurat, memaknai kata dalam konteks, menceritakan kembali urutan kejadian, hingga menangkap pesan moral yang terkandung di dalamnya (Tarigan.H.G., 2018). Dalam Kurikulum Merdeka Fase A, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia menegaskan bahwa peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa, termasuk teks cerita naratif (Jurdil et al., 2025).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilaksanakan sebelum penelitian di SD Negeri Pisangcandi 4 Malang dari 26 siswa kelas II hanya 38,5% yang mampu menjawab pertanyaan tersurat dari teks cerita dengan benar, 46,2% yang dapat menebak makna kata dari konteks cerita, dan hanya 23,1% yang mampu menceritakan kembali isi cerita secara runtut. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 58,5 dengan ketuntasan 46,15%, jauh di bawah kriteria ketuntasan ≥ 70 . Kelemahan paling dominan ditemukan pada aspek retelling (rata-rata 48,3) dan pesan moral (rata-rata 51,2). Ketidakmampuan siswa tersebut disebabkan karena siswa belum mampu menemukan makna dari kata-kata sulit dalam teks, belum mampu menentukan ide pokok, serta belum mampu menceritakan kembali isi dari teks yang dibacanya (Alpian & Yatri, 2022).

Kondisi tersebut tidak terlepas dari praktik pembelajaran membaca yang selama ini berlangsung di kelas. Sebelum penelitian dilaksanakan, pembelajaran membaca cerita di kelas II SD Negeri Pisangcandi 4 Malang masih mengandalkan metode konvensional, yaitu guru

membacakan teks cerita dari buku paket secara lisan, kemudian siswa diminta menjawab pertanyaan tertulis di lembar kerja. Pembelajaran berlangsung satu arah tanpa melibatkan media visual yang menarik perhatian siswa. Siswa tidak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi isi cerita secara mandiri, berdiskusi, maupun menceritakan kembali isi bacaan secara terstruktur. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami makna kata, mengikuti alur cerita, serta menangkap pesan moral yang terkandung dalam teks (Alpian & Yatri, 2022). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan cerita secara visual, interaktif, dan kontekstual agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses membaca dan memahami teks cerita.

Komik digital berbasis Canva hadir sebagai solusi inovatif yang memadukan teks cerita dengan ilustrasi visual secara sistematis dalam format digital. Komik merupakan media narasi visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita secara berurutan melalui panel-panel (Nyolo

et al., 2024). Keunggulan komik digital dibandingkan teks biasa adalah kemampuannya menyajikan cerita secara visual-naratif yang lebih mudah dipahami oleh siswa kelas rendah (Rizqon, 2020). Penggunaan platform Canva memungkinkan pembuatan komik yang menarik, berwarna, dan kontekstual yang ditampilkan via proyektor di kelas (Urip et al., 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media komik dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman (Ernayanti & Winarni, 2026) mencatat peningkatan keterampilan membaca dari 40% menjadi 80% melalui komik digital dalam dua siklus PTK (Irwan & Kamarudin, 2021) menemukan peningkatan signifikan pada pemahaman isi cerita dan pengenalan kosakata baru. (Daulay, Musnar Indra, 2021) melaporkan peningkatan skor rata-rata dari 53,82 menjadi 71,20 setelah penerapan media komik. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan komik cetak konvensional, belum memanfaatkan platform desain digital seperti Canva, dan belum mengukur keempat aspek pemahaman bacaan cerita secara terpisah dan terstruktur.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui tiga kebaruan. Pertama, komik digital berbasis Canva yang lebih interaktif dan dapat ditayangkan via LCD proyektor. Kedua, pengukuran empat aspek pemahaman bacaan cerita secara terpisah: informasi tersurat, makna kata dalam konteks, menceritakan kembali, dan pesan moral. Ketiga, integrasi model Discovery Learning dengan strategi shared reading interaktif dan role-play kelompok yang mendorong siswa aktif membaca teks, bukan sekadar mengamati ilustrasi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemahaman bacaan cerita melalui penerapan media komik digital berbasis Canva pada siswa kelas II SD Negeri Pisangcandi 4 Malang dalam penelitian tindakan kelas dua siklus.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart (1988) yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4)

refleksi (Aprilianti et al., 2025). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara sistematis dan berkelanjutan melalui siklus reflektif. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan, tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar meningkat.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pisangcandi 4 Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Mei 2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Peneliti berperan sebagai guru yang melaksanakan tindakan, sedangkan guru kelas II berperan sebagai observer.

Variabel penelitian terdiri dari variabel tindakan berupa penggunaan media komik digital berbasis Canva, dan variabel dampak berupa kemampuan pemahaman membaca yang mencakup empat aspek: (1) menemukan informasi tersurat, (2) memahami makna kata dalam

konteks, (3) menceritakan kembali isi cerita, dan (4) menemukan pesan moral. Instrumen penelitian meliputi: lembar tes evaluasi, lembar observasi aktivitas siswa, angket respons siswa, dan lembar refleksi guru.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menganalisis ketuntasan klasikal hasil belajar siswa adalah:

$$KK = (ST / N) \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa

Kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa mengacu pada Arikunto (dalam (Yulastri, Maria Yuliana,

Hermus Hero, 2023) sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa

No	Nilai	Kategori Penilaian
1	81% – 100%	Sangat Baik
2	61% – 80%	Baik
3	40% – 60%	Cukup Baik
4	21% – 40%	Tidak Baik
5	0% – 20%	Sangat Tidak Baik

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

No	Nilai	Kategori
1	≥ 70	Tuntas
2	< 70	Tidak Tuntas

Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan berdasarkan tiga aspek: (1) aktivitas guru minimal Baik apabila berada pada kategori 61–80%; (2) aktivitas siswa minimal Baik apabila berada pada kategori 61–80%; dan (3) ketuntasan klasikal mencapai 80–100% siswa tuntas dengan nilai KKM ≥ 70 . Apabila ketuntasan klasikal $< 80\%$, maka pembelajaran belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya (Yulastri, Maria Yuliana, Hermus Hero, 2023). Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Kemmis, S., & McTaggart, 1988).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Prasiklus

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan pemahaman bacaan cerita siswa. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa hanya 12 dari 26 siswa (46,15%) yang mencapai ketuntasan ≥ 70 . Nilai rata-rata kelas sebesar 58,5 dengan nilai tertinggi 79 dan nilai terendah 35. Kelemahan paling dominan ditemukan pada aspek retelling (rata-rata 48,3) dan pesan moral (rata-rata 51,2), sementara aspek tersurat relatif lebih baik (rata-rata 65,8). Kondisi ini menjadi dasar perencanaan tindakan Siklus I menggunakan media komik digital berbasis Canva.

2. Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2026 dengan menggunakan komik digital “Teman Baru dari Mana Saja” Cerita 1 (7 panel, tema keragaman logat). Kegiatan pembelajaran menerapkan model Discovery Learning dengan metode shared reading panel per panel, role-play dialog, dan diskusi kelompok. Tampilan media komik digital Cerita 1 yang digunakan dapat diakses melalui kode QR pada

Gambar 1 berikut. Hasil evaluasi Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan prasiklus.



Gambar 1 Media Komik Digital “Teman Baru dari Mana Saja” Cerita 1 Berbasis Canva

Tabel 3. Hasil Tes Pemahaman Bacaan Cerita Siklus I

Aspek	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	% Tuntas
Tersurat	74,2	18	8	69,23%
Makna Kata	72,5	17	9	65,38%
Retelling	65,8	16	10	61,54%
Pesan Moral	67,3	15	11	57,69%
Keseluruhan	72,3	17	9	65,38%

Berdasarkan Tabel 3, ketuntasan klasikal pada Siklus I mencapai 65,38% dengan nilai rata-rata 72,3. Hasil ini meningkat dari prasiklus (46,15%) namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 80\%$). Aspek tersurat menunjukkan peningkatan terbaik (69,23%), sementara aspek pesan

moral masih menjadi kelemahan utama (57,69%).

Aktivitas siswa selama pembelajaran Siklus I mencapai 71,4% (kategori Baik). Hasil angket respons siswa menunjukkan 78,6% siswa merespons positif terhadap penggunaan media komik digital. Hasil angket guru/observer menunjukkan rata-rata skor 3,1 (kategori Baik), dengan catatan perbaikan pada aspek keterlibatan siswa dalam role-play dan keseimbangan antara membaca teks dan melihat gambar.

Berdasarkan refleksi Siklus I, ditemukan beberapa permasalahan: (1) role-play hanya melibatkan 3 siswa sukarelawan sehingga siswa lain gaduh dan kurang terlibat; (2) soal uraian retelling dan pesan moral terlalu berat untuk siswa kelas II tanpa kerangka bantuan; (3) penyajian shared reading kurang interaktif sehingga beberapa siswa menyatakan komik terasa membosankan; dan (4) siswa cenderung terlalu fokus pada gambar tanpa membaca teks narasi dan dialog.

3. Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi Siklus I, peneliti melakukan perbaikan untuk Siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2026. Perbaikan meliputi: (1) mengganti role-play individual dengan role-play kelompok bergilir per panel; (2) menambahkan teknik shared reading interaktif dengan instruksi “baca teks balon dialog dulu sebelum lihat gambar”; (3) memberikan scaffolding kalimat rumpang Awal-Tengah-Akhir pada soal retelling; (4) menyederhanakan soal pesan moral menjadi pilihan bertahap; dan (5) menambahkan ZEP QUIZ sebagai review interaktif setelah pembacaan komik. Komik Siklus II menggunakan Cerita 2 yang berfokus pada keragaman kuliner dan budaya daerah. Tampilan media komik digital Cerita 2 dapat diakses melalui kode QR pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2 Media Komik Digital Cerita 2
 “Keragaman Kuliner dan Budaya Daerah”
 Berbasis Canva

**Tabel 4. Hasil Tes Pemahaman Bacaan
 Cerita Siklus II**

Aspek	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	% Tuntas
Tersurat	85,4	23	3	88,46%
Makna Kata	83,2	22	4	84,62%
Retelling	77,6	21	5	80,77%
Pesan Moral	79,8	21	5	80,77%
Keseluruhan	81,7	22	4	84,62%

Hasil Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua aspek. Ketuntasan klasikal mencapai 84,62% dengan nilai rata-rata 81,7, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 80\%$ dan rata-rata ≥ 75). Aktivitas siswa meningkat menjadi 82,1% (kategori Sangat Baik) dan respons positif siswa mencapai 89,2% (kategori Sangat Positif). Hasil angket guru/observer meningkat menjadi rata-rata 3,6 (kategori Sangat Baik), menunjukkan kelayakan media komik digital berbasis Canva untuk digunakan dalam pembelajaran pemahaman bacaan cerita.

**Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan
 Antarsiklus**

Komponen	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	58,5	72,3	81,7
Ketuntasan Klasikal	46,15%	65,38%	84,62%

Aktivitas Siswa	—	71,4%	82,1%
Respons Positif Siswa	—	78,6%	89,2%
Angket (skor)	Guru —	3,1 (Baik)	3,6 (Sgt Baik)

4. Pembahasan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media komik digital berbasis Canva secara konsisten meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan cerita siswa kelas II SD Negeri Pisangcandi 4 Malang. Peningkatan tersebut terjadi pada keempat aspek yang diukur, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 58,5 (prasiklus) menjadi 72,3 (Siklus I) dan 81,7 (Siklus II), serta ketuntasan klasikal dari 46,15% menjadi 65,38% dan 84,62%.

Keberhasilan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman bacaan cerita sejalan dengan teori kognitif multimedia. Pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran verbal (teks) dan visual (gambar) secara bersamaan (Puji et al., 2024). Komik digital mengintegrasikan kedua saluran ini dalam satu media sehingga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap

isi cerita. Media komik meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SD sebesar 28,3% (Nurhadifah Amaliyah & Ransi Rande, 2024).

Peningkatan aspek retelling yang semula paling lemah (48,3 prasiklus) menjadi 77,6 di Siklus II terjadi setelah diberikan scaffolding kalimat rumpang Awal-Tengah-Akhir. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) tentang Zone of Proximal Development (ZPD), kerangka bantuan berfungsi sebagai scaffolding yang membantu siswa menyusun narasi secara runtut sampai mampu melakukannya secara mandiri (Swastika & Utami, 2024). Pemberian scaffolding yang tepat pada soal uraian terbukti lebih efektif daripada meminta siswa menulis bebas tanpa panduan (Dewi et al., 2026).

Perbaikan metode role-play dari 3 sukarelawan (Siklus I) menjadi role-play kelompok bergilir per panel (Siklus II) terbukti meningkatkan keterlibatan aktif seluruh siswa dari 71,4% menjadi 82,1%. Setiap kelompok mendapat giliran memerankan dialog satu panel sehingga semua 26 siswa terlibat langsung dalam proses membaca dan memerankan teks cerita. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang

dilakukan oleh (Holifah et al., 2025) yang menyatakan bahwa role playing dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan partisipasi siswa sampai 81,8% pada siklus II, sehingga cocok untuk mendukung klaim bahwa keterlibatan aktif meningkat ketika semua siswa diberi peran.

Peningkatan respons positif siswa dari 78,6% (Siklus I) menjadi 89,2% (Siklus II), serta angket guru dari 3,1 (Baik) menjadi 3,6 (Sangat Baik), menunjukkan bahwa perbaikan cara penyajian komik berhasil mengatasi persepsi siswa bahwa komik membosankan. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa masalah bukan pada media komiknya sendiri, melainkan pada cara penyajiannya. Media yang menarik secara visual perlu diimbangi dengan strategi penyajian yang mendorong siswa aktif membaca teks, bukan sekadar melihat gambar, sesuai masukan guru pamong pada refleksi Siklus I.

Penambahan ZEP QUIZ sebagai review interaktif setelah pembacaan komik juga berkontribusi positif terhadap konsolidasi pemahaman bacaan cerita siswa. Keseluruhan temuan ini mendukung kesimpulan bahwa media komik digital berbasis Canva yang dikombinasikan dengan

model Discovery Learning, role-play bergilir, dan scaffolding merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan cerita siswa kelas II sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dua siklus, disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Canva dengan model Discovery Learning terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan cerita siswa kelas II SD Negeri Pisangcandi 4 Malang. Nilai rata-rata meningkat dari 58,5 (prasiklus) menjadi 72,3 (Siklus I) dan 81,7 (Siklus II), dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 46,15% menjadi 65,38% dan 84,62%, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Faktor-faktor keberhasilan meliputi: (1) media komik digital Canva yang visual, interaktif, dan kontekstual; (2) model Discovery Learning dengan role-play kelompok bergilir per panel yang memastikan keterlibatan aktif seluruh siswa; (3) scaffolding kalimat rumpang Awal-Tengah-Akhir yang membantu siswa dalam menceritakan kembali isi cerita;

dan (4) ZEP QUIZ sebagai review interaktif yang mengkonsolidasi pemahaman bacaan cerita. Peningkatan angket respons siswa (78,6% → 89,2%) dan angket guru (3,1 → 3,6) membuktikan kelayakan media secara afektif dan profesional.

Penelitian ini merekomendasikan kepada guru kelas II untuk mengintegrasikan media komik digital berbasis Canva dalam pembelajaran pemahaman bacaan cerita dengan memperhatikan: (1) memandu siswa membaca teks balon dialog sebelum gambar; (2) memberikan scaffolding yang sesuai untuk aspek retelling dan pesan moral; dan (3) memastikan keterlibatan aktif seluruh siswa melalui role-play bergilir. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi penerapan komik digital pada aspek keterampilan berbahasa lainnya atau pada jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Aprilianti, W., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Skala Kelas VI SDN Burengan 02 Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 490–500. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.592>
- Daulay, Musnar Indra, & N. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34.
- Dewi, A. C., Studi, P., Bahasa, P., & Makassar, U. N. (2026). *Strategi Scaffolding dalam Pengajaran Menulis untuk Siswa dengan Kemampuan Heterogen*. 2(1), 25–34.
- Ernayanti, N., & Winarni, R. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Peserta Didik Kelas I di Sekolah Dasar. 14(1), 371–378.
- Holifah, S., Dasuki, Moh., Sa'idah, S. N., & Husni, R. (2025). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(2), 291–300.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

- <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Jurdil, R. R., Hidayat, O. S., & Jaya, I. (2025). Perencanaan Pembelajaran dan Asesmen dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 76–84.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3817>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University.
- Lathifa.H.I..&Haryadi.H. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran CiRC Pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. 5, 301–307.
- 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/jurpendi.s.v2i3.814>
- Nyolo, S. O. N., Nashrullah, & Redna. (2024). Penerapan Media Komik Pembelajaran Dalam Membangun Minat Baca Peserta Didik di Kelas IV SDN 8 Mamboro. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(4), 305–313.
- Puji, R., Sri, M., & Tri, B. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–355.
<https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compotion (Circ). *Jurnal Basicedu*, 4(3), 662–672.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>
- Rizqon, A. (2020). Efektivitas penggunaan media visual dalam pembelajaran ibadah siswa MI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 55–67.
- Swastika, A. I., & Utami, I. W. P. (2024). Penerapan Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) Kelas X DKV-2 Di SMK terhadap Mata Pelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 68–76.
<https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p68-76>
- Tarigan.H.G. (2018). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Urip, I. N., Renol, & Tarupay, H. K. (2023). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajeme*, 7(2), 99-111 Manajeme.
<https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>
- Yulastri, Maria Yuliana, Hermus Hero, M. H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca

Pemahaman Melalui
Penggunaan Media Cerita
Bergambar Pada Pembelajaran
Bahasa Indonesia Siswa Kelas III
SDK Maria Ferrari Tahun Ajaran
2022/2023. *JIM: Jurnal Ilmiah
Mahasiswa Pendidikan Sejarah*,
8(1), 59–67.