

ABSTRAK

Rizal Ali Murfi. 2026. *Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Canva dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI: Studi Kasus di SD Negeri 3 Puyung Kabupaten Trenggalek*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Pembimbing I: Dr. Dwi Setyadi, M.M, Pembimbing II: Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S., M.Pd.

Kata kunci: Komik Digital, Canva, Membaca Pemahaman, Sekolah Dasar, Studi Kasus

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI SD, yang ditandai dengan kesulitan dalam menangkap gagasan pokok, membuat inferensi, serta memahami makna tersirat dalam teks. Pembelajaran membaca yang selama ini mengandalkan buku teks dan lembar kerja cenderung kurang menarik perhatian siswa, sehingga motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca sangat terbatas. Media komik digital berbasis Canva menawarkan alternatif yang inovatif dengan menggabungkan teks, gambar, warna, dan alur cerita dalam kemasan visual yang menarik, sehingga diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman bacaan secara lebih mendalam dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media komik digital berbasis Canva dalam pembelajaran membaca pemahaman serta menganalisis dampaknya terhadap kemampuan pemahaman bacaan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VI SD Negeri 3 Puyung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, tes membaca pemahaman, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis Canva secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Elemen visual dalam komik membantu siswa membangun gambaran mental terhadap isi teks, sehingga memudahkan mereka dalam mengidentifikasi tokoh, latar, alur, dan hubungan antarkonsep. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi, keaktifan bertanya, serta kemampuan menceritakan kembali isi bacaan dengan lebih runtut. Guru merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi karena siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, media komik digital berbasis Canva efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI SD Negeri 3 Puyung dan direkomendasikan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

ABSTRACT

Rizal Ali Murfi. 2026. *Use of Canva-Based Digital Comic Media in Reading Comprehension Learning for Grade VI Students: A Case Study at SD Negeri 3 Puyung, Trenggalek Regency.* Thesis. Master's Program in Indonesian Language and Literature Education. Graduate School, Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Supervisor I: Dr. Dwi Setyadi, M.M, Supervisor II: Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S., M.Pd.

Keywords: *Digital Comics, Canva, Reading Comprehension, Elementary School, Case Study.*

This research is motivated by the persistent low reading comprehension skills of sixth-grade elementary students, characterized by difficulties in grasping main ideas, making inferences, and understanding implied meanings in texts. Reading instruction that has so far relied heavily on textbooks and worksheets tends to be less engaging, resulting in limited student motivation and participation during reading activities. Canva-based digital comic media offers an innovative alternative by combining text, images, colors, and storylines in an appealing visual format, which is expected to facilitate deeper and more enjoyable reading comprehension. The objectives of this study are to describe the use of Canva-based digital comic media in reading comprehension instruction and to analyze its impact on students' reading comprehension abilities. This study employs a qualitative approach with a case study design. The subjects were teachers and sixth-grade students of SD Negeri 3 Puyung. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, reading comprehension tests, and documentation. Data were analyzed using descriptive qualitative techniques with the Miles and Huberman interactive model. The findings indicate that the use of Canva-based digital comics significantly improves students' reading comprehension skills. Visual elements in the comics help students build mental representations of the text content, making it easier for them to identify characters, settings, plots, and relationships between concepts. In addition, students show increased motivation, active questioning, and the ability to retell the content of the reading more coherently. Teachers find it easier to deliver materials because students are more enthusiastic and actively engaged in the learning process. In conclusion, Canva-based digital comic media is effectively used to enhance reading comprehension skills of sixth-grade students at SD Negeri 3 Puyung and is recommended as a supporting medium for Indonesian language learning in elementary schools.