

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa proses perencanaan dan implementasi media komik digital berbasis Canva dalam pembelajaran membaca pemahaman di Kelas VI SD Negeri 3 Puyung dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari analisis kurikulum, pemilihan cerita yang relevan, pembuatan komik digital melalui Canva dengan memperhatikan aspek visual dan keterbacaan, hingga pelaksanaan pembelajaran dalam tiga pertemuan yang meliputi membaca bersama melalui proyektor, membaca individual melalui ponsel pintar, dan kegiatan kreatif berupa pembuatan ringkasan gambar atau lanjutan cerita. Tahapan implementasi menunjukkan bahwa guru secara bertahap meningkatkan kompleksitas kegiatan dari membaca kolektif ke membaca individual dan akhirnya ke tugas kreatif, yang memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman secara bertahap dan mendalam. Setiap tahapan dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan ketersediaan perangkat, serta dilengkapi dengan rencana cadangan untuk mengantisipasi kendala teknis yang mungkin muncul. Proses refleksi di akhir setiap pertemuan memungkinkan guru

untuk terus memperbaiki kualitas pembelajaran berdasarkan masukan siswa, menciptakan siklus perbaikan berkelanjutan yang menjadi ciri pembelajaran berkualitas.

2. Respons siswa terhadap penggunaan komik digital berbasis Canva menunjukkan kecenderungan yang sangat positif, yang tercermin dalam antusiasme tinggi, peningkatan fokus dan konsentrasi selama membaca, serta partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan tugas kreatif. Pengalaman belajar siswa ditandai dengan perubahan sikap dari yang sebelumnya menganggap membaca membosankan menjadi lebih menikmati kegiatan membaca, peningkatan kemandirian dalam mengatur kecepatan membaca dan mengulang bagian yang sulit, serta kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, dan alur. Komik digital terbukti efektif dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar, terutama bagi siswa dengan kecenderungan visual, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca untuk mengembangkan minat serta kepercayaan diri. Keinginan siswa untuk terus membaca komik digital dan bahkan membuat komik sendiri menunjukkan bahwa pengalaman belajar ini telah menginspirasi mereka untuk menjadi pembaca dan kreator yang aktif, bukan sekadar konsumen bacaan pasif
3. Faktor pendukung utama dalam efektivitas penggunaan komik digital berbasis Canva meliputi antusiasme dan motivasi tinggi siswa, ketersediaan perangkat teknologi yang memadai meskipun sederhana,

keaktivitas guru dalam mendesain komik yang menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, serta dukungan dari kepala sekolah dan lingkungan sekolah yang memberikan kebebasan dan fasilitas untuk berinovasi. Karakteristik media komik digital itu sendiri, yang menggabungkan teks dan gambar dalam satu kesatuan yang saling mendukung, juga menjadi faktor pendukung intrinsik yang menentukan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman membaca. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan meliputi kendala teknis terkait perangkat dan koneksi internet, kurangnya kebiasaan membaca di kalangan siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya keterlibatan orang tua, keterbatasan variasi komik digital, kesulitan siswa dalam memahami kosakata baru, suasana kelas yang ramai saat diskusi, serta keterbatasan waktu persiapan guru dalam membuat komik digital. Meskipun berbagai hambatan tersebut muncul, implementasi komik digital berbasis Canva tetap memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, dan hambatan-hambatan yang ada dapat diatasi melalui persiapan yang matang, fleksibilitas dalam pelaksanaan, pengelolaan waktu yang lebih efisien, penguatan komunikasi dengan orang tua, serta pengembangan koleksi komik digital yang lebih bervariasi dan berkelanjutan.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis

Temuan penelitian ini memberikan implikasi terhadap pengembangan teori desain media pembelajaran visual, khususnya dalam konteks komik digital berbasis Canva untuk pembelajaran membaca pemahaman di tingkat sekolah dasar. Teori desain media pembelajaran selama ini lebih banyak menekankan pada pemisahan antara desain visual dan konten teks, namun penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi keduanya dalam format komik digital menciptakan sinergi yang memperkuat pemahaman siswa secara signifikan. Komik digital yang dirancang dengan memperhatikan keseimbangan antara ilustrasi, ukuran huruf, dan tata letak panel terbukti mampu menarik perhatian siswa dan mempertahankan konsentrasi mereka lebih lama dibandingkan teks konvensional. Temuan ini memperkaya teori tentang desain media pembelajaran visual dengan menunjukkan bahwa format narasi visual seperti komik memiliki potensi untuk mengatasi hambatan perhatian yang sering dialami siswa dalam pembelajaran membaca, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual atau yang masih berada pada tahap pengembangan keterampilan membaca. Teori tentang prinsip-prinsip desain pesan dalam pembelajaran perlu direvisi untuk mengakui bahwa media yang menggabungkan narasi visual dan teks secara terintegrasi dapat mengurangi beban kognitif siswa karena gambar menyediakan konteks yang membantu pemrosesan informasi teks. Guru yang berhasil menciptakan komik digital yang menarik dan fungsional

menunjukkan bahwa kemampuan mendesain media pembelajaran yang baik tidak hanya memerlukan penguasaan teknis platform digital, tetapi juga pemahaman tentang bagaimana elemen visual dan teks saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman belajar yang koheren. Implikasi teoretis ini menuntut adanya pergeseran dalam cara pandang tentang desain media pembelajaran, dari yang memisahkan antara aspek visual dan tekstual menjadi yang mengintegrasikannya secara holistik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan efektif.

Temuan tentang efektivitas komik digital dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar, terutama bagi siswa dengan kecenderungan visual, memberikan implikasi terhadap teori gaya belajar dan diferensiasi pembelajaran dalam konteks media digital. Teori gaya belajar selama ini telah mengakui bahwa siswa memiliki preferensi yang berbeda dalam memproses informasi, namun penerapannya dalam desain media pembelajaran sering kali masih terbatas pada penyediaan pilihan konten yang berbeda. Penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital, dengan kombinasi teks dan gambar, memiliki kapasitas untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar secara simultan, karena siswa dengan preferensi visual dapat mengandalkan gambar untuk memahami informasi, sementara siswa dengan preferensi verbal tetap dapat mengakses teks narasi. Implikasi teoretis ini memperkaya teori diferensiasi pembelajaran dengan menunjukkan bahwa media yang dirancang secara multimodal dapat menjadi solusi yang lebih efisien dan inklusif dibandingkan dengan

menyediakan berbagai media yang berbeda untuk setiap gaya belajar. Temuan ini juga menantang asumsi bahwa siswa dengan gaya belajar yang berbeda memerlukan media yang berbeda, karena komik digital terbukti efektif untuk siswa dengan berbagai preferensi belajar dalam satu kelas yang sama. Guru yang menggunakan komik digital sebagai media utama dalam pembelajaran membaca menunjukkan bahwa pendekatan multimodal dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengelola heterogenitas gaya belajar di dalam kelas tanpa harus mengorbankan efisiensi waktu dan sumber daya. Teori tentang diferensiasi pembelajaran perlu diperkaya dengan konsep bahwa media multimodal, seperti komik digital, dapat berfungsi sebagai alat yang mengakomodasi berbagai gaya belajar secara bersamaan, sehingga mengurangi kebutuhan untuk mengelompokkan siswa berdasarkan gaya belajar mereka secara terpisah.

Temuan tentang perubahan sikap positif siswa terhadap membaca setelah menggunakan komik digital memberikan implikasi terhadap teori motivasi membaca dan teori *affective filter* dalam pembelajaran bahasa. Teori motivasi membaca selama ini lebih banyak membahas tentang faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi keinginan siswa untuk membaca, namun penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik teknis media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi siswa. Komik digital yang menyajikan informasi dalam format yang menarik secara visual dan interaktif berhasil menurunkan hambatan afektif yang sering menghalangi siswa untuk terlibat

dalam kegiatan membaca, terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman negatif dengan teks panjang dan tanpa ilustrasi. Implikasi teoretis ini memperkaya teori *affective filter* dengan menunjukkan bahwa filter afektif tidak hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor internal seperti kepercayaan diri dan kecemasan, tetapi juga oleh kualitas dan format media yang digunakan dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya menganggap membaca membosankan dan menakutkan mengalami perubahan sikap yang signifikan setelah terpapar pada komik digital yang menarik, yang menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan baik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk mengatasi hambatan psikologis dalam pembelajaran membaca. Teori tentang motivasi membaca perlu direvisi untuk mengakui bahwa aspek visual dan interaktif dari media digital memiliki peran yang sama pentingnya dengan konten dan metode pengajaran dalam menentukan tingkat motivasi siswa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan motivasi membaca yang terjadi melalui komik digital dapat bertahan dan bahkan berkembang seiring dengan bertambahnya pengalaman siswa dengan media tersebut, yang mengindikasikan bahwa efek positif dari media multimodal dapat bersifat kumulatif dan berkelanjutan.

Temuan tentang pentingnya persiapan dan perencanaan yang matang dalam implementasi komik digital memberikan implikasi terhadap teori integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya model TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler. Teori TPACK selama ini menekankan pada pentingnya

integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten secara seimbang, namun penelitian ini menunjukkan bahwa dalam praktiknya, dimensi persiapan dan perencanaan memiliki peran yang sangat krusial yang belum sepenuhnya diakomodasi dalam kerangka teoritis tersebut. Guru yang berhasil mengimplementasikan komik digital tidak hanya menguasai aspek teknis Canva dan pedagogi membaca, tetapi juga memiliki kemampuan untuk merancang proses pembelajaran secara sistematis, mulai dari analisis kurikulum, pemilihan cerita, pembuatan media, hingga penyusunan rencana cadangan untuk mengantisipasi kendala teknis. Implikasi teoretis ini memperkaya model TPACK dengan menambahkan dimensi perencanaan dan antisipasi sebagai komponen penting yang mempengaruhi keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Temuan ini juga menunjukkan bahwa implementasi teknologi yang efektif membutuhkan lebih dari sekadar penguasaan teknis dan pedagogis, tetapi juga kemampuan untuk mengantisipasi dan mengatasi berbagai hambatan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran, seperti gangguan perangkat, keterbatasan waktu, dan perbedaan kemampuan siswa. Teori tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu direvisi untuk mengakui bahwa persiapan yang matang dan kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap kendala yang muncul merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki oleh guru dalam menghadapi dinamika pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan tentang efektivitas diskusi kelompok dalam pembelajaran dengan komik digital memberikan implikasi terhadap teori pembelajaran

kolaboratif dan teori konstruksi pengetahuan sosial dalam konteks media digital. Teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, namun penelitian ini menunjukkan bahwa media digital seperti komik dapat berfungsi sebagai katalis yang memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi antarsiswa. Diskusi kelompok yang terjadi setelah membaca komik digital tidak hanya memungkinkan siswa untuk berbagi pemahaman, tetapi juga untuk melihat perspektif yang berbeda dari teman-teman mereka, yang memperkaya pemahaman mereka tentang cerita. Implikasi teoretis ini memperkaya teori Vygotsky dengan menunjukkan bahwa media digital dapat berfungsi sebagai alat mediasi yang tidak hanya membantu siswa dalam memahami teks secara individual, tetapi juga dalam membangun pengetahuan secara kolektif melalui interaksi sosial. Siswa yang berdiskusi tentang komik digital yang telah mereka baca menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memproses informasi secara pasif, tetapi juga mengkonstruksi makna secara aktif melalui dialog dan tukar pendapat dengan teman sekelas. Teori tentang pembelajaran kolaboratif perlu direvisi untuk mengakui bahwa media digital multimodal, seperti komik digital, memiliki potensi untuk memfasilitasi interaksi sosial yang lebih kaya dan bermakna dibandingkan dengan media konvensional, karena elemen visual dalam komik menyediakan bahan diskusi yang lebih konkret dan mudah dibagikan. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan keterampilan membaca individu, tetapi juga untuk

pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi siswa melalui kegiatan diskusi kelompok yang terstruktur.

Temuan tentang peran refleksi dalam meningkatkan kualitas implementasi komik digital memberikan implikasi terhadap teori pengembangan profesional guru dan teori desain instruksional yang berorientasi pada perbaikan berkelanjutan. Teori tentang pengembangan profesional guru selama ini lebih banyak berfokus pada pelatihan formal dan workshop, namun penelitian ini menunjukkan bahwa refleksi yang dilakukan secara teratur dan sistematis oleh guru berdasarkan umpan balik dari siswa memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru yang secara konsisten mencatat masukan siswa dan menggunakannya untuk memperbaiki strategi pembelajaran menunjukkan bahwa pengembangan profesional tidak hanya terjadi melalui pelatihan formal, tetapi juga melalui praktik reflektif yang berkelanjutan dalam konteks kelas yang nyata. Implikasi teoretis ini memperkaya teori desain instruksional dengan menunjukkan bahwa proses desain tidak berakhir pada tahap implementasi, tetapi berlanjut pada tahap evaluasi dan refleksi yang menjadi dasar bagi perbaikan pada siklus berikutnya. Teori tentang siklus desain instruksional perlu direvisi untuk mengakui bahwa umpan balik dari siswa merupakan sumber informasi yang sangat berharga yang harus diintegrasikan secara sistematis ke dalam proses perbaikan pembelajaran. Temuan ini juga menunjukkan bahwa guru yang melakukan refleksi secara teratur cenderung lebih responsif terhadap kebutuhan siswa dan lebih

mampu menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kondisi aktual di lapangan. Hal ini menuntut adanya pengakuan bahwa pengembangan profesional guru adalah proses yang berkelanjutan dan kontekstual, yang tidak hanya bergantung pada pelatihan formal tetapi juga pada kemampuan guru untuk merefleksikan dan memperbaiki praktik mereka sendiri secara berkelanjutan.

Temuan tentang kendala yang dihadapi dalam implementasi komik digital, seperti keterbatasan perangkat dan waktu, memberikan implikasi terhadap teori implementasi teknologi dalam pendidikan di daerah dengan sumber daya terbatas. Teori adopsi teknologi dalam pendidikan sering kali berasumsi bahwa ketersediaan infrastruktur yang memadai merupakan prasyarat utama untuk keberhasilan implementasi, namun penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas, kesiapan, dan fleksibilitas guru dapat mengatasi keterbatasan sumber daya secara signifikan. Guru yang menyiapkan rencana cadangan, menyediakan akses alternatif melalui berbagai perangkat, dan mempersiapkan salinan cetak komik digital menunjukkan bahwa keterbatasan perangkat tidak harus menjadi penghalang bagi implementasi teknologi yang efektif. Implikasi teoretis ini menantang asumsi bahwa implementasi teknologi di daerah pedesaan atau dengan sumber daya terbatas tidak mungkin dilakukan, dan menunjukkan bahwa dengan persiapan yang matang dan sikap yang adaptif, guru dapat mengatasi berbagai kendala yang muncul. Teori tentang adopsi inovasi dalam pendidikan perlu direvisi untuk mengakui bahwa faktor manusia,

seperti kreativitas dan kesiapan guru, memiliki peran yang lebih penting daripada ketersediaan perangkat canggih dalam menentukan keberhasilan implementasi teknologi. Temuan ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi tidak hanya diukur dari kelancaran teknis, tetapi juga dari kemampuan guru untuk tetap menjaga kualitas pembelajaran meskipun terjadi kendala teknis. Hal ini menuntut adanya pengakuan bahwa dalam konteks dengan sumber daya terbatas, pendekatan yang berorientasi pada solusi dan adaptasi lebih relevan daripada pendekatan yang berorientasi pada kesempurnaan teknis. Akhirnya, temuan tentang hambatan-hambatan yang muncul memberikan dasar teoretis bagi pengembangan model implementasi teknologi yang lebih realistis dan kontekstual, yang mempertimbangkan kondisi nyata di lapangan dan tidak hanya berfokus pada idealisasi teknologi tanpa memperhatikan keterbatasan yang ada.

2. Implikasi Praktis

Temuan penelitian ini memiliki sejumlah implikasi praktis yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak terkait dalam upaya mengembangkan pembelajaran membaca pemahaman melalui pemanfaatan komik digital berbasis Canva di tingkat sekolah dasar. Bagi guru, implikasi pertama adalah pentingnya melakukan perencanaan yang matang sebelum mengimplementasikan komik digital dalam pembelajaran, yang mencakup analisis kurikulum, pemilihan cerita yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan minat siswa, serta pembuatan komik digital yang memperhatikan aspek

visual dan keterbacaan. Guru disarankan untuk memanfaatkan platform Canva karena kemudahan penggunaannya dan ketersediaan template serta elemen visual yang beragam, yang memungkinkan guru untuk membuat komik digital yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang tinggi. Dalam pembuatan komik digital, guru perlu memperhatikan ukuran huruf yang cukup besar dan mudah dibaca, serta menggunakan warna dan kontras yang sesuai untuk menghindari kelelahan mata siswa saat membaca dalam durasi yang cukup panjang. Guru juga disarankan untuk melakukan uji coba komik digital sebelum digunakan di kelas dan meminta tanggapan dari beberapa siswa untuk memastikan kualitas tampilan dan kejelasan teks dari jarak pandang siswa. Implikasi praktis lainnya adalah guru hendaknya mengimplementasikan komik digital secara bertahap, dimulai dari membaca bersama melalui proyektor, kemudian beralih ke membaca individual melalui perangkat pribadi, dan diakhiri dengan kegiatan kreatif yang memungkinkan siswa mengekspresikan pemahaman mereka. Pendekatan bertahap ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman secara bertahap dan mendalam, serta memberikan kesempatan bagi guru untuk menyesuaikan strategi berdasarkan respons siswa pada setiap tahapan.

Guru juga disarankan untuk memanfaatkan komik digital sebagai media untuk mengembangkan keterampilan membaca pemahaman yang lebih luas, tidak hanya pemahaman literal tetapi juga pemahaman inferensial dan kritis. Untuk itu, guru perlu menyusun pertanyaan-pertanyaan pemandu yang mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam tentang cerita, seperti

menanyakan motif tokoh, pesan moral, atau hubungan antara berbagai bagian cerita. Guru hendaknya memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dalam kelompok kecil setelah membaca komik digital, karena diskusi kelompok terbukti efektif dalam memperkaya pemahaman melalui pertukaran ide dan perspektif dengan teman-teman. Dalam memfasilitasi diskusi, guru perlu memberikan panduan tentang cara memberikan pendapat yang sopan dan konstruktif, serta memastikan bahwa semua anggota kelompok terlibat aktif dan tidak ada siswa yang mendominasi diskusi. Guru juga disarankan untuk memberikan kegiatan kreatif di akhir setiap sesi, seperti membuat ringkasan cerita dalam bentuk gambar atau melanjutkan cerita komik, karena kegiatan ini tidak hanya mengukur pemahaman siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan mereka dalam mengorganisasikan ide secara visual atau tertulis. Apresiasi terhadap setiap karya siswa, seperti memajang hasil karya terbaik di papan pajangan kelas, juga perlu dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam belajar. Guru hendaknya melakukan refleksi di akhir setiap pertemuan dengan mencatat masukan siswa dan menggunakannya sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pada pertemuan-pertemuan berikutnya, karena refleksi yang dilakukan secara konsisten menciptakan siklus perbaikan berkelanjutan yang merupakan ciri dari pembelajaran yang berkualitas. Guru juga perlu menyiapkan rencana cadangan untuk mengantisipasi kendala teknis yang mungkin muncul, seperti menyimpan file komik dalam berbagai format, menyiapkan salinan

cetak, atau menyediakan akses alternatif melalui perangkat lain, agar pembelajaran tetap dapat berlangsung meskipun terjadi gangguan pada perangkat utama.

Bagi siswa, implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya mengembangkan kebiasaan membaca yang positif dengan memanfaatkan berbagai format bacaan yang tersedia, termasuk komik digital yang menggabungkan teks dan gambar. Siswa hendaknya memanfaatkan komik digital sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman membaca, terutama bagi mereka yang merasa kesulitan dengan teks panjang yang tanpa ilustrasi, karena elemen visual dalam komik membantu membangun konteks dan memudahkan pemahaman. Siswa disarankan untuk membaca komik digital dengan aktif, yaitu dengan memperhatikan tidak hanya teks tetapi juga gambar, karena gambar dalam komik digital berfungsi sebagai pendukung pemahaman yang memberikan petunjuk visual tentang apa yang terjadi dalam cerita. Dalam membaca komik digital, siswa perlu melatih diri untuk mengidentifikasi unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, dan alur, karena kemampuan ini merupakan fondasi penting dalam membaca pemahaman. Siswa juga hendaknya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok setelah membaca komik digital, karena berbagi pendapat dengan teman-teman dapat memperkaya pemahaman dan membantu mereka melihat berbagai perspektif yang mungkin tidak mereka pikirkan sendiri. Dalam berdiskusi, siswa perlu belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain dengan saksama, memberikan tanggapan yang sopan dan membangun, serta

menerima masukan dengan lapang dada. Siswa disarankan untuk mencoba membuat komik sendiri berdasarkan cerita yang mereka tulis atau baca, karena kegiatan ini tidak hanya mengembangkan keterampilan menulis tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang struktur narasi. Keinginan untuk membuat komik sendiri juga menunjukkan bahwa siswa telah menginternalisasi nilai dan kegembiraan dari menulis dan bercerita, yang merupakan langkah penting dalam pengembangan literasi kreatif. Siswa yang memiliki akses terbatas terhadap perangkat digital di rumah hendaknya memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah, seperti laboratorium komputer atau perangkat pinjaman, untuk tetap dapat mengakses komik digital dan mengikuti pembelajaran dengan optimal.

Bagi kepala sekolah dan pengelola sekolah, implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya menyediakan dukungan kebijakan dan sumber daya untuk pengembangan pembelajaran berbasis media digital, khususnya komik digital berbasis Canva, di lingkungan sekolah. Kepala sekolah perlu mengalokasikan anggaran untuk pengadaan dan pemeliharaan perangkat teknologi yang memadai, seperti laptop, proyektor, dan akses internet yang stabil, serta memastikan ketersediaan perangkat cadangan untuk mengantisipasi kendala teknis. Sekolah juga perlu menyediakan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam mengoperasikan Canva, membuat komik digital, dan merancang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komik digital secara optimal. Kepala sekolah hendaknya memberikan fleksibilitas penjadwalan dan dukungan administratif bagi guru

yang ingin mengembangkan pembelajaran berbasis komik digital, misalnya dengan memberikan waktu khusus bagi guru untuk mempersiapkan bahan ajar atau mengikuti pelatihan tentang pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. Sekolah juga perlu mengembangkan koleksi komik digital yang bervariasi di perpustakaan digital atau menyediakan akses ke platform komik digital yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di luar jam pelajaran. Dukungan moral dari kepala sekolah juga sangat penting, dengan memberikan apresiasi atas upaya dan inovasi yang telah dilakukan guru, serta tidak menyalahkan guru jika terjadi kendala teknis atau pedagogis selama pelaksanaan pembelajaran. Sekolah hendaknya menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua siswa untuk mensosialisasikan program pembelajaran berbasis komik digital dan meminta dukungan mereka dalam menyediakan akses perangkat di rumah. Sekolah juga perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan komik digital dalam pembelajaran membaca pemahaman, baik dari sisi teknis maupun pedagogis, untuk memastikan bahwa program yang dijalankan memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa.

Bagi dinas pendidikan dan pembuat kebijakan, implikasi praktis penelitian ini adalah perlunya kebijakan yang mendukung pengembangan pembelajaran berbasis media digital dan literasi visual di sekolah dasar. Dinas pendidikan dapat menyediakan program pelatihan berkelanjutan bagi guru tentang pemanfaatan Canva dan komik digital dalam pembelajaran

membaca pemahaman, dengan fokus pada keterampilan membuat komik digital yang menarik dan fungsional serta perancangan kegiatan pembelajaran yang efektif. Kebijakan tentang pengadaan perangkat teknologi di sekolah perlu mempertimbangkan kebutuhan untuk perangkat yang mendukung pembelajaran berbasis media visual, seperti proyektor, laptop, dan akses internet yang stabil di seluruh wilayah, termasuk daerah pedesaan yang masih memiliki keterbatasan infrastruktur. Dinas pendidikan juga dapat mengembangkan dan menyebarluaskan panduan atau modul pembelajaran yang berisi contoh-contoh komik digital dan kegiatan pembelajaran yang dapat diadaptasi oleh guru di berbagai sekolah dengan kondisi dan sumber daya yang berbeda-beda. Program-program literasi yang selama ini lebih fokus pada keterampilan membaca teks konvensional perlu diperluas untuk mencakup literasi visual dan literasi multimodal, mengingat pentingnya kemampuan memahami dan mengapresiasi informasi yang disajikan dalam berbagai format media. Dinas pendidikan perlu memfasilitasi pengembangan koleksi komik digital berbasis kearifan lokal yang dapat diakses oleh guru-guru di seluruh kabupaten, sehingga mereka tidak perlu membuat sendiri dari awal dan dapat berbagi sumber daya yang telah tersedia. Kebijakan tentang alokasi waktu pembelajaran Bahasa Indonesia juga perlu ditinjau untuk memberikan ruang yang cukup bagi pembelajaran membaca pemahaman berbasis media digital, mengingat keterampilan ini membutuhkan latihan yang intensif dan proses pembelajaran yang melibatkan berbagai tahapan yang tidak dapat dilakukan

dengan terburu-buru. Dinas pendidikan juga dapat bekerja sama dengan perguruan tinggi dan lembaga penelitian untuk melakukan kajian lebih lanjut tentang efektivitas berbagai jenis media digital dalam pembelajaran membaca pemahaman, sehingga kebijakan yang diambil didasarkan pada bukti empiris yang kuat dan relevan dengan kondisi lokal.

Bagi peneliti selanjutnya, implikasi praktis penelitian ini adalah terbukanya peluang untuk melakukan penelitian lanjutan dengan berbagai variasi dan pendekatan yang berbeda untuk memperkaya pemahaman tentang pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran membaca pemahaman. Peneliti selanjutnya dapat menguji efektivitas komik digital berbasis Canva pada jenjang kelas yang berbeda, misalnya di Kelas IV atau V, untuk melihat apakah pendekatan yang sama juga efektif untuk siswa dengan tingkat perkembangan kognitif dan keterampilan membaca yang berbeda. Penelitian tentang perbandingan efektivitas antara komik digital berbasis Canva dengan media digital lain, seperti video animasi atau buku cerita digital interaktif, juga dapat memberikan informasi yang berguna bagi guru dalam memilih media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model-model pembelajaran membaca pemahaman yang lebih bervariasi dengan mengintegrasikan komik digital dengan pendekatan lain, seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran kontekstual, untuk melihat sinergi antara berbagai strategi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Penelitian tentang dampak jangka panjang

penggunaan komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman dan minat baca siswa juga menjadi agenda penelitian yang menarik, untuk mengetahui apakah pengalaman positif dengan komik digital bertahan dalam jangka waktu yang lebih lama dan memengaruhi kebiasaan membaca siswa secara keseluruhan. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi strategi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul dalam implementasi komik digital, seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, dan kurangnya kebiasaan membaca siswa, melalui pengembangan model-model intervensi yang lebih terstruktur dan dapat direplikasi di berbagai sekolah dengan kondisi yang berbeda-beda. Penelitian tentang pengembangan profesional guru dalam pemanfaatan Canva dan komik digital, misalnya melalui program pelatihan, pendampingan, atau komunitas belajar, juga perlu dilakukan untuk mengidentifikasi model pengembangan yang paling efektif dalam meningkatkan kompetensi guru mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran membaca. Akhirnya, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian tentang integrasi komik digital dengan pendekatan pendidikan karakter, mengingat cerita-cerita dalam komik digital sering kali mengandung nilai-nilai moral yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter siswa secara bersamaan dengan keterampilan membaca pemahaman.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat diajukan beberapa saran diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru hendaknya terus mengembangkan kemampuan dalam merancang dan membuat komik digital berbasis Canva dengan memperhatikan aspek visual, keterbacaan, dan kesesuaian cerita dengan tingkat pemahaman siswa. Disarankan agar guru melakukan perencanaan yang matang sebelum mengimplementasikan komik digital, dimulai dari analisis kurikulum dan kebutuhan siswa, pemilihan cerita yang relevan, hingga pembuatan komik yang memperhatikan ukuran huruf, kontras warna, dan tata letak panel yang mendukung kenyamanan membaca. Guru perlu menerapkan pendekatan bertahap dalam pelaksanaan pembelajaran, mulai dari membaca bersama melalui proyektor, membaca individual melalui perangkat pribadi, hingga kegiatan kreatif yang memungkinkan siswa mengekspresikan pemahaman mereka. Guru juga disarankan untuk menyiapkan rencana cadangan guna mengantisipasi kendala teknis yang mungkin muncul, seperti menyimpan file komik dalam berbagai format dan menyediakan salinan cetak. Selain itu, guru hendaknya melakukan refleksi secara konsisten di akhir setiap pertemuan dengan mencatat masukan siswa dan menggunakannya sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya memanfaatkan komik digital sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dengan membaca secara aktif, yaitu memperhatikan tidak hanya teks tetapi juga gambar yang menyertainya. Disarankan agar siswa melatih diri untuk mengidentifikasi

unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, dan alur, karena kemampuan ini merupakan fondasi penting dalam membaca pemahaman. Siswa perlu aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok setelah membaca komik digital dengan mendengarkan pendapat orang lain, memberikan tanggapan yang sopan dan membangun, serta menerima masukan dengan lapang dada. Siswa juga disarankan untuk mencoba membuat komik sendiri berdasarkan cerita yang mereka tulis atau baca, karena kegiatan ini dapat mengembangkan keterampilan menulis dan memperdalam pemahaman tentang struktur narasi. Siswa yang memiliki akses terbatas terhadap perangkat digital di rumah hendaknya memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah, seperti laboratorium komputer atau perangkat pinjaman, agar tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal.

3. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah hendaknya mengalokasikan anggaran untuk pengadaan dan pemeliharaan perangkat teknologi yang memadai, seperti laptop, proyektor, dan akses internet yang stabil, serta menyediakan perangkat cadangan untuk mengantisipasi kendala teknis. Disarankan agar sekolah menyediakan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam mengoperasikan Canva, membuat komik digital, dan merancang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komik digital secara optimal. Sekolah perlu memberikan fleksibilitas penjadwalan dan dukungan administratif bagi guru yang ingin mengembangkan pembelajaran berbasis komik digital, serta mengembangkan koleksi komik digital yang bervariasi di perpustakaan

digital atau menyediakan akses ke platform komik digital yang dapat digunakan siswa secara mandiri. Kepala sekolah hendaknya menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua siswa untuk mensosialisasikan program pembelajaran berbasis komik digital dan meminta dukungan mereka dalam menyediakan akses perangkat di rumah. Sekolah juga perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan komik digital dalam pembelajaran membaca pemahaman untuk memastikan program yang dijalankan memberikan dampak positif yang nyata.