

Penerapan Pembelajaran Membaca Berbasis Literasi dengan Komik Digital Menggunakan Aplikasi Canva

Diyan Shodik Nurhadi Hadiyatullah ¹, Sutardi ², Nisaul Barokati Seliro Wangi ³

*¹⁻³ Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

¹ gurudikdaslamongan@gmail.com; ² sutardi@unisda.ac.id; ³ nisa@unisda.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Salah satu faktor penyebabnya adalah rendahnya minat baca peserta didik karena metode pembelajaran yang kurang menarik atau tidak relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan penerapan pembelajaran membaca berbasis literasi dengan komik digital menggunakan aplikasi canva di kelas 4 SD Negeri Bantengputih ditinjau dari aktivitas peserta didik, (2) Mendeskripsikan penerapan pembelajaran membaca berbasis literasi dengan komik digital menggunakan aplikasi canva di kelas 4 SD Negeri Bantengputih ditinjau dari aktivitas guru, (3) Mendeskripsikan penerapan pembelajaran membaca berbasis literasi dengan komik digital menggunakan aplikasi canva di kelas 4 SD Negeri Bantengputih ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas peneliti sebagai guru di kelas IV Sekolah Dasar dan peserta didik yang berjumlah 12 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan nontes. Data yang diperoleh selanjutnya diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Keberhasilan penelitian ini ditunjang dengan peningkatan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik. Antusias peserta didik dalam menjalani kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital terus meningkat disetiap pertemuannya. Pada pertemuan I, rata-rata aktivitas belajar peserta didik adalah 55%, kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 100%. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru juga meningkat. Pada pertemuan I, rata-rata aktivitas mengajar guru adalah 87,5%, kemudian pada pertemuan II meningkat menjadi 100%. Penerapan komik digital mampu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan aktivitas keterampilan membaca berbasis literasi peserta didik, hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata dan jumlah peserta didik yang tuntas pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan I, nilai rata-rata kelas menjadi 77,08 dengan 66,67% peserta didik tuntas, kemudian pada pertemuan II meningkat menjadi 83,5 dengan 100% peserta didik tuntas.

Kata kunci: Membaca Berbasis Literasi, Komik Digital, Aplikasi Canva

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that the literacy ability of Indonesian students is still relatively low when compared to other countries. One of the factors causing this is the low interest in reading of students because of learning methods that are less interesting or irrelevant to the needs and characteristics of students. The objectives of this study are (1) Describe the application of literacy-based reading learning with digital comics using the canva application in grade 4 of SD Negeri Bantengputih reviewed from student activities, (2) Describe the application of literacy-based reading learning with digital comics using the canva application in grade 4 SD Negeri Bantengputih reviewed from teacher activities, (3) Describe the application of literacy-based reading learning with digital comics using the canva application in grade 4 of SD Negeri Bantengputih is reviewed from the learning outcomes of students. The type of research used in this study is qualitative research. The research subjects consisted of researchers as teachers in grade IV of elementary schools and students totaling 12 students. The data collection techniques used are tests and non-tests. The data obtained was then processed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. The results of the study show that the success of this research is supported by an increase in the results of observation of student learning activities. The enthusiasm of students in undergoing learning activities using digital comic media continues to increase at each meeting. In the first meeting, the average learning activity of students was 55%, then increased in the second meeting to 100%. The implementation of learning by teachers has also increased. In the first meeting, the average teaching activity of teachers was 87.5%, then in the second meeting it increased to 100%. The application of digital comics is able to

improve the learning process and increase students' literacy-based reading skills activities, this is evidenced by the increase in the average score and the number of students who complete each meeting. In the first meeting, the average class score was 77.08 with 66.67% of students complete, then in the second meeting it increased to 83.5 with 100% of students completed.

Kata Kunci: Literacy-Based Reading, Digital Comics, Canva Application .

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Saat ini masih banyak peserta didik di Indonesia yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan literasi. Menurut data dari Program for International Student Assessment (PISA), kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Salah satu faktor penyebabnya adalah rendahnya minat baca peserta didik karena metode pembelajaran yang kurang menarik atau tidak relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran literasi yang cenderung berfokus pada teks buku yang monoton sering kali membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik untuk membaca. Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang berkualitas serta minimnya keterampilan pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif.

Membaca diartikan sebagai proses mengubah simbol atau gambar menjadi suara, menggabungkannya menjadi kata-kata untuk memahami isi (Suparlan, 2021). Menurut (Harianto, 2020) membaca adalah tindakan mengucapkan kata-kata dan memperoleh kata-kata dari teks tertulis. Proses ini melibatkan keterampilan kompleks seperti pemahaman, pemikiran kritis, evaluasi, sintesis, dan pemecahan masalah untuk menghasilkan pemahaman informasi bagi pembaca.

Definisi dari literasi dari bahasa Inggris asalnya "literacy" yakni mampu dalam membaca, menulis. Sementara pada Latinnya, dikenali sebagai "littera". Pada KBBI memiliki arti sebuah hubungan terhadap tulisan. Berkaitan pada definisi tersebut, Pangesti menyampaikan arti mengenai literasi serupa pada kegiatan secara terampil dalam bahasa reseptif serta produktivitas. Mampu secara bahasa reseptif yakni bahasa yang dimanfaatkan dalam penangkapan serta pemahaman keterangan-keterangan yang menjadi informasi tersampaikan lewat lisan maupun tulisan. Pada kontekstual saat ini, definisi literasi bermakna yang meluas. Literasi dapat memiliki arti kesadaran terhadap teknologi, politik, kritis serta kepekaan pada lingkungan sekitarnya. Sederhananya, definisi literasi memiliki definisi menjadi mampu dalam baca dan tulis (Rahmawati, 2016:4).

Berdasarkan kondisi saat ini maka sangat diperlukan pendekatan yang inovatif dan kreatif untuk menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan minat serta keterampilan literasi. Solusi yang dapat diterapkan salah satunya adalah melalui penggunaan media visual seperti komik. Komik memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Kombinasi antara gambar dan teks dalam komik dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik terutama untuk materi yang abstrak atau kompleks. Selain itu, komik dapat menjadi sarana yang menarik untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas peserta didik. Keunggulan komik dalam meningkatkan literasi telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman peserta didik terhadap teks bacaan. Media pembelajaran untuk menunjang penggunaan komik digital adalah dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022: 110) Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk manfaatkan dalam membuat media pembelajaran.

Secara khusus, penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Bantengputih sebagai sekolah

dasar dengan karakteristik peserta didik yang sangat beragam. Diharapkan dengan penggunaan aplikasi desain grafis Canva dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran literasi meskipun fasilitas teknologi di sekolah ini tergolong sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan literasi khususnya peserta didik kelas 4 SD Negeri Bantengputih melalui penggunaan komik digital berbasis Canva. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji bagaimana efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, minat mereka dalam membaca, serta sejauh mana mereka dapat memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses belajar mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Rina Rochiana pada tahun 2022 berjudul "Peningkatan Minat Baca Intensif Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Media Audio Visual pada Peserta didik Kelas V di SDN 8 Suawal". Studi ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas V melalui penggunaan media audio visual yang berbasis cerita rakyat. Sebelum intervensi, minat baca peserta didik di SDN 8 Suawal tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya motivasi dan ketertarikan dalam membaca buku. Melalui empat sesi tatap muka, guru memperkenalkan konten cerita rakyat menggunakan media audio visual serta bahan cetak seperti buku dongeng yang kaya akan gambar dan warna. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat baca peserta didik setelah penerapan metode ini, dengan setengah dari sampel penelitian menunjukkan ketertarikan lebih terhadap membaca. Penggunaan media audio visual berbasis cerita rakyat dinilai efektif sebagai stimulus untuk meningkatkan minat baca intensif peserta didik.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan hasil yang diperoleh dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam menemukan metode pembelajaran literasi yang lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan komik digital diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya literasi peserta didik, sekaligus memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Temuan dari penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan kebijakan pendidikan yang lebih baik di masa mendatang, khususnya dalam menghadapi tantangan literasi di era digital saat ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami secara mendalam bagaimana penerapan pembelajaran membaca berbasis literasi dengan komik digital menggunakan aplikasi Canva dilakukan. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena yang terjadi secara alami dalam konteks pembelajaran. Data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen akan digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi peserta didik serta guru terkait penggunaan komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca dan literasi.

Melalui pendekatan kualitatif peneliti mampu menggali informasi yang kaya dan mendalam tentang proses pembelajaran, interaksi antara peserta didik dan guru, serta dampak penggunaan komik digital terhadap motivasi dan minat baca peserta didik. Peneliti akan berusaha untuk memahami makna yang terkandung dalam setiap tindakan dan ucapan yang diamati, serta mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari data yang dikumpulkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang penerapan pembelajaran membaca berbasis literasi dengan komik digital menggunakan aplikasi Canva, serta memberikan rekomendasi yang relevan untuk peningkatan kualitas pembelajaran terhadap peserta didik kelas 4 SD Negeri Bantengputih.

Data dalam penelitian ini berfokus pada penerapan pembelajaran membaca berbasis literasi dengan komik digital menggunakan aplikasi Canva di kelas 4 SD Negeri Bantengputih. Data yang dikumpulkan meliputi observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan peserta didik, serta analisis terhadap hasil karya peserta didik berupa komik digital yang dibuat menggunakan Canva. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri Bantengputih yang berjumlah sekitar 20 peserta didik.

Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kesulitan dalam keterampilan literasi peserta didik, baik dalam membaca, menulis, maupun memahami teks secara visual. Selain itu, sumber data pendukung meliputi dokumen kurikulum, modul ajar, dan hasil belajar peserta didik. Data juga diperoleh dari dokumentasi foto dan video selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk memperkuat validitas data, peneliti juga menggunakan studi literatur yang relevan dengan topik penelitian, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan artikel yang membahas tentang pembelajaran membaca berbasis literasi, komik digital, dan penggunaan aplikasi Canva dalam pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan teori konflik Karl Marx, aspek kekerasan dalam rumah tangga, kesenjangan sosial dan ekonomi, serta sistem pendidikan di Indonesia. Peneliti mendapatkan beberapa data antara lain aspek kekerasan dalam rumah tangga dalam novel "Laut Pasang 1994" adalah kekerasan psikologis sebanyak 3 temuan, kekerasan fisik sebanyak 12 temuan. Aspek kekerasan dalam rumah tangga dalam novel "Laut Pasang 1994" adalah kekerasan psikologis. Aspek kesenjangan sosial dan ekonomi dalam novel "Laut Pasang 1994". Aspek borjuis 4 temuan, aspek proletar1 temuan. Aspek sitem Pendidikan di Indonesia, berupa aspek penguasa 5 temuan, aspek pekerja 2 temuan. Data temuan diatas peneliti analisis dan dibahas seperti di bawah ini.

Hasil Penelitian

Pertemuan I

1. Perencanaan

Pada Pertemuan I dilakukan pada hari Selasa tanggal 14 Januari 2025. Tahap perencanaan Pertemuan I dilalui oleh peneliti dengan menyusun segala perangkat pembelajaran, seperti modul ajar dengan menggunakan komik digital menggunakan aplikasi canva, lembar soal untuk penilaian, lembar observasi penelitian, hingga penyusunan komik digital menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Setelah semua perencanaan selesai, peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian.

2. Tindakan dan Observasi

Pada tahap pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan. Setiap pertemuan meliputi 10 menit kegiatan pembuka, 60 menit kegiatan inti dan 10 menit kegiatan penutup. Selama pembelajaran berlangsung, proses penelitian dan kinerja peneliti sebagai guru diamati oleh guru kelas dan dicatat hasilnya pada lembar observasi. Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas pertemuan pertama pada pertemuan I ini adalah: (a) Guru memasuki kelas, membuka kelas dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama. (b) Guru menyapa peserta didik dan melakukan ice breaking agar peserta didik merasa semangat menjalankan kegiatan pembelajaran. (c) Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan melakukan apersepsi. (d) Guru membagi peserta didik kedalam 3 kelompok, kemudian guru menampilkan komik digital menggunakan aplikasi canva yang berjudul "Mengenal Ide Pokok dan Kalimat Pengembang" menggunakan proyektor. (e) Guru menjelaskan petunjuk penggunaan media komik digital menggunakan aplikasi canva kemudian meminta 1 perwakilan dari setiap kelompok untuk membaca komik tersebut, dan anggota kelompok lainnya menyimak serta mencatat pokok-pokok penting dari bacaan tersebut. (f) Selanjutnya guru melontarkan beberapa pertanyaan berdasarkan teks pada komik digital menggunakan aplikasi canva yang telah dibaca. (g) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal yang belum mereka pahami. (h) Guru membagikan lembar soal dan meminta peserta didik menjawab soal yang diberikan berdasarkan teks pada komik digital menggunakan aplikasi canva yang telah dibaca. (i) Setelah selesai peserta didik mengerjakan soal, guru mengajak peserta didik mereview kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. (j) Guru membagikan lembar post test dan meminta peserta didik menjawab soal tersebut. (k) Pada kegiatan penutup, guru dan peserta didik membaca

doa serta salam.

Penilaian peserta didik pada pelaksanaan pertemuan I dilakukan melalui tes tertulis dengan lembar soal yang telah disediakan oleh peneliti. Soal tersebut berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 15 soal dan soal unjuk kerja membuat kesimpulan dari hasil bacaan pada komik digital menggunakan aplikasi canva. Peserta didik diberi waktu mengerjakan soal selama 20 menit. Hasil dari penilaian Pertemuan I ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Pertemuan I

| No. | Nama Peserta Didik | Nilai |
|------------------|----------------------------|--------------|
| 1. | Ahmad Asadullah Al Bukhori | 68 |
| 2. | Ahmad Galang Saputra | 84 |
| 3. | Fahmi Daffa Azam Pradipta | 78 |
| 4. | Ilbram Aghni Alfarisi | 90 |
| 5. | Indrawati | 72 |
| 6. | M. Maulana Al Amin | 80 |
| 7. | M. Fatkhul Akbar Arzaki | 91 |
| 8. | M. Khusnul Aris | 78 |
| 9. | M. Daffa Zakaria | 62 |
| 10. | Shafea Nindy Aura Lestari | 86 |
| 11. | Thalita Qoniatal Habibah | 52 |
| 12. | Wildani Aqila Salsabila | 84 |
| Jumlah | | 925 |
| Rata-rata | | 77,08 |

Skor maksimal dari penilaian ini adalah 100, dan standar ketuntasan belajar peserta didik ada 75%, maka, setiap peserta didik minimalnya harus mendapatkan skor 75 untuk mencapai ketuntasan. Untuk mengetahui jumlah dan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada pre-test ini dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Peserta didik Pertemuan I

| No. | Persentase Ketuntasan | Tingkat Ketuntasan | Banyak Peserta didik | Persentase Jumlah Peserta didik |
|-----------------------------------|-----------------------|--------------------|----------------------|---------------------------------|
| 1. | < 75% | Tidak Tuntas | 4 | 33,33% |
| 2. | ≥ 75% | Tuntas | 8 | 66,67% |
| Jumlah Peserta didik Hadir | | | 12 | 100% |

Berdasarkan data hasil tes pada pertemuan I, dapat diketahui bahwa terjadi perubahan pada nilai rata-rata kelas dan jumlah peserta didik yang tuntas. Nilai rata-rata kelas menjadi 77,08 dan jumlah peserta didik yang tuntas berjumlah 8 peserta didik dari total 12 peserta didik yang hadir mengikuti kegiatan pembelajaran di pertemuan I ini, sehingga persentase ketuntasan klasikal menjadi 54%. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\sum x}{n} = \frac{925}{12} = 77,08$$

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\sum a}{n} = \frac{8}{12} = 66,67\%$$

Selain pemberian tindakan dan penilaian yang dilakukan dalam proses penelitian pada pertemuan I, dilakukan juga observasi keterlaksanaan penelitian. Peneliti sebagai pendidik, ditemani oleh teman guru yang menjadi observer. Observer mengobservasi peneliti selama mengajar, serta mengobservasi aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran di pertemuan I berlangsung. Berikut ini hasil observasi pelaksanaan tindakan kelas yang telah diisi oleh observer:

Tabel 3. Instrumen Aktivitas Mengajar Guru Pertemuan I

| No. | Aspek yang diobservasi | Penilaian | | | |
|------------|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Mengkondisikan kelas | | ✓ | | |
| 2. | Apersepsi dan motivasi | | | | ✓ |
| 3. | Menyampaikan tujuan pembelajaran | ✓ | | | |
| 4. | Materi disampaikan dengan jelas | | | | ✓ |
| 5. | Menggunakan media komik digital menggunakan aplikasi canva pada proses pembelajaran | | | | ✓ |
| 6. | Mendorong peserta didik untuk memanfaatkan teknologi informasi (komputer, internet, dsb) | | | | ✓ |
| 7. | Berperan sebagai fasilitator dalam membantu mengatasi kesulitan peserta didik | | | | ✓ |
| 8. | Menggunakan bahasa yang baik | | | | ✓ |
| 9. | Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar | | | | ✓ |
| 10. | Melakukan review diakhir kegiatan pembelajaran | | | | ✓ |
| Jumlah | | 35 | | | |
| Rata-rata | | 0,875 | | | |
| Percentase | | 87,5% | | | |

Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru, terdapat satu aspek yang tidak terlaksana, yaitu guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran. Padahal, aktivitas ini cukup penting untuk membantu peserta didik mengetahui sasaran pembelajaran yang harus mereka capai sehingga peserta didik bisa lebih fokus memahami inti pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak memiliki gambaran mengenai capaian pembelajaran yang harus mereka capai. Adapun persentase dari hasil observasi aktivitas mengajar guru pada pertemuan I yaitu 87,5%.

Tabel 4 Instrumen Aktivitas Belajar Peserta didik Pertemuan I

| No. | Aspek Kegiatan | Penilaian | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Berdoa | | | | ✓ |
| 2. | Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan | ✓ | | | |
| 3. | Memperhatikan materi yang disampaikan | | | ✓ | |
| 4. | Memahami langkah-langkah pembelajaran menggunakan media komik digital menggunakan aplikasi canva | | ✓ | | |
| 5. | Terlibat dalam penggunaan media | | | | ✓ |
| 6. | Bertanya mengenai hal yang belum dipahami | | ✓ | | |
| 7. | Antusias selama mengikuti pembelajaran | | ✓ | | |
| 8. | Memberikan pendapat | ✓ | | | |
| 9. | Menyimpulkan materi pembelajaran | | | ✓ | |

| | |
|------------|------|
| Jumlah | 22 |
| Rata-rata | 0,55 |
| Persentase | 55% |

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan I menyajikan bahwa ada dua poin observasi yang masih belum terlaksana seperti yang seharusnya direncanakan. Peneliti sebagai guru yang membawa alur pembelajaran dalam kelas melewatkannya pemaparan tujuan pembelajaran di awal kelas, sehingga peserta didik tidak bisa menyimak penyampaian tujuan pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga masih belum aktif dalam memberikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik masih sangat kurang memahami langkah-langkah pembelajaran menggunakan media komik digital menggunakan aplikasi canva, sehingga mereka kurang fokus dalam memahami materi yang disampaikan. Adapun persentase dari hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan I yaitu 55%.

Pertemuan II

1. Perencanaan

Pada pertemuan II, pembelajaran dilakukan pada hari Selasa tanggal 21 Januari 2025. Tahap perencanaan pertemuan II dilalui oleh peneliti dengan menyusun segala perangkat pembelajaran, seperti modul ajar dengan menggunakan komik digital menggunakan aplikasi canva, lembar soal untuk penilaian, lembar observasi penelitian, hingga penyusunan komik digital menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

2. Tindakan dan Observasi

Pada tahap pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan. Setiap pertemuan meliputi 10 menit kegiatan pembuka, 60 menit kegiatan inti dan 10 menit kegiatan penutup. Selama pembelajaran berlangsung, proses penelitian dan kinerja peneliti sebagai guru diamati oleh guru kelas dan dicatat hasilnya pada lembar observasi. Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas pertemuan pertama pada pertemuan II ini adalah; (a) Guru memasuki kelas, membuka kelas dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama. (b) Guru menyapa peserta didik dan melakukan ice breaking agar peserta didik merasa semangat menjalankan kegiatan pembelajaran. (c) Guru memeriksa kehadiran peserta didik, melakukan apersepsi, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. (d) Guru menampilkan kembali komik digital menggunakan aplikasi canva yang berjudul "Berlibur ke Kebun Binatang" menggunakan proyektor, komik ini merupakan komik yang telah ditampilkan pada pertemuan kedua Pertemuan I. (e) Guru mengajak peserta didik membaca kembali komik tersebut secara bersama-sama. (f) Selanjutnya guru memberikan penguatan kepada peserta didik agar peserta didik lebih memahami isi daripada komik tersebut. (g) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal yang belum mereka pahami. (h) Guru membagikan lembar soal post test pada yang telah mereka isi dan mengoreksi jawaban bersama-sama, peserta didik diminta untuk memperbaiki jawaban yang salah. (i) Selanjutnya guru mengajak peserta didik mereview kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. (j) Pada kegiatan penutup, guru dan peserta didik membaca doa serta salam.

Penilaian peserta didik pada pelaksanaan pertemuan II juga dilakukan melalui tes tertulis dengan lembar soal yang telah disediakan oleh peneliti. Soal tersebut berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 15 soal dan soal unjuk kerja membuat kesimpulan dari hasil bacaan pada komik digital menggunakan aplikasi canva. Peserta didik diberi waktu mengerjakan soal selama 20 menit. Hasil dari penilaian Pertemuan II ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar Pertemuan II

| No. | Nama Peserta Didik | Nilai |
|------------------|----------------------------|-------------|
| 1. | Ahmad Asadullah Al Bukhori | 75 |
| 2. | Ahmad Galang Saputra | 86 |
| 3. | Fahmi Daffa Azam Pradipta | 82 |
| 4. | Ilbram Aghni Alfarisi | 90 |
| 5. | Indrawati | 86 |
| 6. | M. Maulana Al Amin | 85 |
| 7. | M. Fatkhul Akbar Arzaki | 90 |
| 8. | M. Khusnul Aris | 83 |
| 9. | M. Daffa Zakaria | 78 |
| 10. | Shafea Nindy Aura Lestari | 90 |
| 11. | Thalita Qoniatul Habibah | 75 |
| 12. | Wildani Aqila Salsabila | 82 |
| Jumlah | | 1002 |
| Rata-rata | | 83,5 |

Skor maksimal dari penilaian ini adalah 100, dan standar ketuntasan belajar peserta didik ada 75%, maka, setiap peserta didik minimalnya harus mendapatkan skor 75 untuk mencapai ketuntasan. Untuk mengetahui jumlah dan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada pertemuan II ini dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 6 Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pertemuan II

| No. | Persentase Ketuntasan | Tingkat Ketuntasan | Banyak Peserta didik | Persentase Jumlah Peserta didik |
|----------------------------|-----------------------|--------------------|----------------------|---------------------------------|
| 1. | < 75% | Tidak Tuntas | 0 | 0% |
| 2. | ≥ 75% | Tuntas | 12 | 100% |
| Jumlah Peserta didik Hadir | | | 12 | 100% |

Berdasarkan data hasil tes pada pertemuan II, dapat diketahui bahwa terjadi perubahan pada nilai rata-rata kelas dan jumlah peserta didik yang tuntas. Nilai rata-rata kelas menjadi 83,5 dan jumlah peserta didik yang tuntas berjumlah 12 peserta didik dari total 12 peserta didik yang hadir mengikuti kegiatan pembelajaran di pertemuan II ini, sehingga persentase ketuntasan klasikal menjadi 100%. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\sum x}{n} = \frac{1002}{12} = 83,50$$

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\sum a}{n} = \frac{12}{12} = 100\%$$

Pada pelaksanaan penelitian di Pertemuan II, observasi keterlaksanaan penelitian juga masih dilakukan untuk melengkapi pemberian tindakan dan penilaian. Peneliti sebagai pendidik, masih ditemani oleh guru kelas yang menjadi observer. Observer mengobservasi peneliti selama mengajar dan memerlukan tindakan kelas, serta mengobservasi aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran di Pertemuan II berlangsung. Berikut ini hasil observasi pelaksanaan tindakan kelas yang telah diisi oleh observer:

Tabel 7. Instrumen Aktivitas Mengajar Guru Pertemuan II

| No. | Aspek yang diobservasi | Penilaian | | | |
|-----|----------------------------------|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Mengkondisikan kelas | | | | ✓ |
| 2. | Apersepsi dan motivasi | | | | ✓ |
| 3. | Menyampaikan tujuan Pembelajaran | | | | ✓ |
| 4. | Materi disampaikan dengan Jelas | | | | ✓ |

| | | | | | |
|------------|--|------|--|--|---|
| 5. | Menggunakan media komik digital menggunakan aplikasi canva pada proses pembelajaran | | | | ✓ |
| 6. | Mendorong peserta didik untuk memanfaatkan teknologi informasi (komputer, internet, dsb) | | | | ✓ |
| 7. | Berperan sebagai fasilitator dalam membantu mengatasi kesulitan peserta didik | | | | ✓ |
| 8. | Menggunakan bahasa yang baik | | | | ✓ |
| 9. | Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar | | | | ✓ |
| 10. | Melakukan review diakhir kegiatan pembelajaran | | | | ✓ |
| Jumlah | | 40 | | | |
| Rata-rata | | 4 | | | |
| Persentase | | 100% | | | |

Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada pertemuan II menunjukkan bahwa seluruh aspek telah terpenuhi dan berjalan sesuai rencana. Kegiatan pembelajaran di pertemuan II berjalan lebih optimal, peneliti telah membawa alur pembelajaran dalam kelas dengan lebih baik. Adapun persentase dari hasil observasi aktivitas mengajar guru pada pertemuan II yaitu 100%.

Tabel 4.8 Instrumen Aktivitas Belajar Peserta Didik Pertemuan II

| No. | Aspek Kegiatan | Penilaian | | | |
|------------|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Berdoa | | | | ✓ |
| 2. | Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan | | | | ✓ |
| 3. | Memperhatikan materi yang disampaikan | | | | ✓ |
| 4. | Memahami langkah-langkah pembelajaran menggunakan media komik digital menggunakan aplikasi canva | | | | ✓ |
| 5. | Terlibat dalam penggunaan media | | | | ✓ |
| 6. | Bertanya mengenai hal yang belum dipahami | | | | ✓ |
| 7. | Antusias selama mengikuti pembelajaran | | | | ✓ |
| 8. | Memberikan pendapat | | | | ✓ |
| 9. | Menyimpulkan materi pembelajaran | | | | ✓ |
| Jumlah | | 36 | | | |
| Rata-rata | | 4 | | | |
| Persentase | | 100% | | | |

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan II menunjukkan bahwa seluruh aspek telah terpenuhi dan berjalan sesuai rencana. Kegiatan pembelajaran di pertemuan II berjalan lebih optimal, dan kontribusi peserta didik selama pembelajaran pun membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif. Adapun persentase dari hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan II yaitu 100%.

Pembahasan

1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas belajar peserta didik dianalisis berdasarkan lembar hasil observasi peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui persentase aktivitas belajar peserta didik. Lembar observasi ini juga digunakan untuk menganalisis dan merefleksi setiap tindakan pada akhir Pertemuan. Aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran pada pertemuan I diperoleh persentase 55%, kemudian pada pertemuan II mengalami peningkatan yaitu 100%. Hasil observasi pada aktivitas belajar peserta didik ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran keterampilan literasi dengan menggunakan media komik digital

menggunakan aplikasi canva. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:

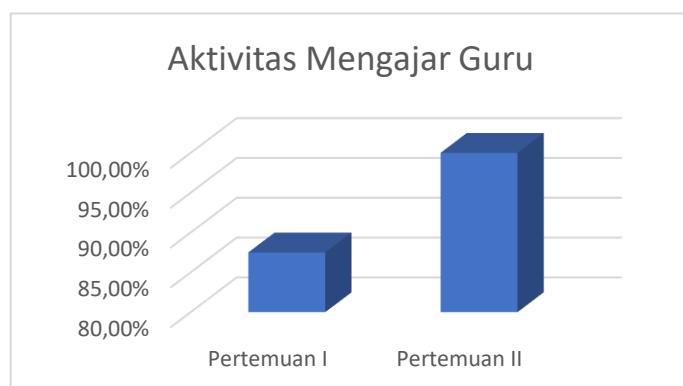


Gambar 1. Grafik Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penerapan media komik digital menggunakan aplikasi canva yang diberikan kepada kelas 4 SD Negeri Bantengputih ini mampu meningkatkan aktivitas belajar membaca berbasis literasi peserta didik.

2. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Aktivitas mengajar guru dianalisis berdasarkan lembar hasil observasi guru yang bertujuan untuk mengetahui persentase aktivitas mengajar guru. Lembar observasi ini juga digunakan untuk menganalisis dan merefleksi setiap tindakan pada akhir Pertemuan. Aktivitas guru selama pembelajaran pada pertemuan I diperoleh persentase 87,5%, kemudian pada pertemuan II mengalami peningkatan yaitu 100%. Hasil observasi pada aktivitas guru ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran keterampilan membaca berbasis literasi dengan menggunakan media komik digital menggunakan aplikasi canva. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Aktivitas Mengajar Guru

3. Hasil Belajar Peserta didik

Kegiatan awal didapat dari kondisi awal sebelum penelitian dilakukan. kondisi awal adalah keadaan peserta didik sebelum pembelajaran keterampilan literasi menggunakan komik digital menggunakan aplikasi canva. Hasil pertemuan awal ini membantu menentukan keadaan atau kondisi awal keterampilan literasi peserta didik. Nilai ini juga digunakan untuk membandingkan dan menentukan standar kesempurnaan atau ketuntasan pertemuan I dan pertemuan II. Hasil praPertemuan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik terbilang rendah dengan nilai rata-rata kelas 60,58 dan hanya 25% dari peserta didik yang hadir yang mampu mencapai ketuntasan belajar.

Pada pertemuan I, pemberian tindakan dengan penerapan media komik digital menggunakan aplikasi canva mulai dilakukan. Peneliti pun menjadi guru yang membawa alur pembelajaran di pertemuan ini. Penerapan komik digital menggunakan aplikasi canva

yang pertama dilakukan di kelas 5D sudah cukup menarik perhatian peserta didik, karena media komik digital menggunakan aplikasi canva baru pertama kali diterapkan di kelas ini. Namun, proses pembelajaran yang dilakukan masih kurang kondusif, karena peneliti masih belum bisa mengondusifkan kelas sehingga peserta didik menjadi kurang fokus ketika menyimak pembelajaran. Setelah media komik digital menggunakan aplikasi canva ini diterapkan, peneliti melakukan proses penilaian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik di pertemuan I dan rata-rata yang didapatkan adalah 77,08, dengan ketuntasan klasikal 66,67%, yang mana masih di bawah batas minimal ketuntasan di SD Negeri Bantengputih. Maka, refleksi terhadap pelaksanaan pertemuan I pun dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, agar pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif dan efektif sehingga hasil belajar pun dapat meningkat.

Pertemuan II mulai dilakukan sejak perencanaan pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan poin-poin refleksi pada pelaksanaan pertemuan I. Pada Pertemuan ini, peneliti mampu membawakan proses pembelajaran dengan lebih baik dan kelas menjadi lebih kondusif. Peserta didik mulai menyimak pembelajaran yang dibawakan oleh peneliti. Penerapan media komik digital menggunakan aplikasi canva pun terlaksana dengan baik dan hasil belajar berdasarkan penilaian di pertemuan II ini menunjukkan peningkatan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 83,5 dengan ketuntasan klasikal 100%, yang mana sudah mencapai batas minimal ketuntasan di SD Negeri Bantengputih. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Nilai Rata-Rata Peserta Didik

Grafik di atas menyajikan peningkatan nilai rata-rata kelas setelah diterapkannya media komik digital pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Bantengputih



Gambar 4 Grafik Ketuntasan Klasikal

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari persentase ketuntusan belajar peserta didik

yang semakin meningkat setelah diberi tindakan penerapan komik digital. Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada penelitian ini tentu disebabkan adanya refleksi dan perbaikan yang selalu dilakukan pada setiap Pertemuan. Hal ini sangat membantu guru untuk terus mengoptimalkan proses pembelajaran.

Simpulan

Hasil penelitian dalam novel ini menggambarkan dampak kekerasan dalam rumah tangga, baik psikologis maupun fisik, yang dialami Apta, Simbah, Esa, dan Dewangga. Kekerasan tersebut mencakup perselingkuhan, perjudian, konsumsi minuman keras, serta kekerasan verbal dan fisik seperti lemparan, tamparan, dan cekikan. Hal ini mencerminkan ketidaksetaraan serta penyalahgunaan kekuasaan dalam keluarga, yang berdampak negatif pada kesejahteraan individu.

Berdasarkan perspektif Karl Marx, novel ini mengkritik dominasi kelas dan kesenjangan sosial, di mana status sosial memengaruhi pandangan serta pilihan hidup seseorang. Orang kaya menunjukkan statusnya melalui pakaian glamor dan merasa memiliki nilai budaya lebih tinggi dibandingkan orang miskin. Kritik juga diarahkan pada perilaku konsumtif dan alienasi individu dalam sistem kapitalis.

Pendidikan digambarkan sebagai alat kontrol sosial yang melanggengkan ketidakadilan. Guru sebagai simbol kekuasaan dapat melakukan diskriminasi terhadap siswa dari kelas sosial bawah melalui sanksi fisik dan penggunaan bahasa yang menekan. Reformasi pendidikan diperlukan dalam aspek pembelajaran yang ramah anak, pendidikan karakter, penghentian bullying, serta pengembangan kompetensi guru.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Beaty, B., & Pratt, N. (2008). Comics as Reading Material: A New Approach to Literacy. London: Academic Press.
- Guthrie, J. T., & Wigfield, A. (2000). Engagement and motivation in reading. *Handbook of Reading Research*, 3, 403-422.
- Hauge, T. E. (2020). Digital literacy in education: Frameworks and implementation. *Journal of Educational Technology*, 27(3), 45-60.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2005). What is technological pedagogical content knowledge? *Journal of Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195-232.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. New York: Cambridge University Press.
- Sweeney, M. (2012). Reading comics in the classroom: A guide to effective literacy instruction. *Journal of Literacy and Education*, 18(2), 101-115.
- Suherman, A. (2018). Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar. Bandung: Pustaka Edukasi.
- UNESCO. (2006). Education for All Global Monitoring Report: Literacy for Life. Paris: UNESCO Publishing.