

ABSTRAK

Nenden Ripa Piqriyanti, 1222090113, 2026. “Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis *Canva* dan *Heyzine* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa serta penggunaan buku teks yang dominan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain awal media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine*, proses pengembangan media, respons pengguna terhadap media, serta peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 052 Cisaranten Wetan dengan uji coba kelompok kecil sebanyak enam siswa dan uji coba kelompok besar sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respons siswa dan guru, serta tes *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, *Paired Sample T-Test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain awal media disusun melalui analisis media dan *storyboard*. Media pengembangan memperoleh validasi ahli media sebesar 86,67% dan ahli materi sebesar 88,33% dengan kategori sangat layak. Respons siswa pada kelompok kecil memperoleh persentase 78,14% dengan kategori praktis, sedangkan pada kelompok besar memperoleh persentase 82,96% dengan kategori sangat praktis. Respons guru memperoleh persentase 87,14% dengan kategori sangat praktis. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 52,92 pada *pretest* menjadi 74,17 pada *posttest*. Hasil *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan N-Gain sebesar 0,48 dengan kategori sedang. Dengan demikian, media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* dinyatakan sangat layak, praktis, dan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Kata kunci: media cerita bergambar, *Canva*, *Heyzine*, membaca pemahaman.