

PENGEMBANGAN KOMIK RAMAH ANAK UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR

Maria Ulfa¹, Febbyanti Wahyu Cahyautami^{2*}, Evi Faujiah³

¹mariaulfa@stikpkusumanegara.ac.id, ^{2*}febbyanti@stikpkusumanegara.ac.id,

³evifaujiah97@gmail.com

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara

³Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) di abad 4.0 seperti saat ini tidak dapat dibendung lagi. Perkembangan TIK yang kian masih menyebabkan setiap orang dapat mengakses internet. Tetapi akses internet di Indonesia tidak diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik yang ramah anak untuk pembelajaran literasi digital di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan pendekatan deskriptif. Adapun penelitian ini mengadopsi model pengembangan intruksional *4D Models*. Keempat tahap tersebut adalah *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Data kualitatif diperoleh dari observasi, angket validasi yang terdiri dari ahli materi, media, dan grafis, serta angket respons siswa dan guru. Hasil dari penelitian ini yaitu *komik ramah anak* untuk pembelajaran literasi digital di sekolah dasar. Dengan adanya komik ramah anak ini diharapkan mampu dijadikan bahan pembelajaran literasi digital untuk para siswa sekolah dasar agar dapat memanfaatkan perkembangan TIK secara bijaksana.

Kata Kunci: Komik Ramah Anak dan Literasi Digital.

PENDAHULUAN

Keberadaan *handphone* saat ini sudah menjadi kebutuhan setiap orang. Tidak terkecuali untuk anak-anak. Anak-anak menggunakan *handphone* saat ini menjadi pemandangan yang sangat biasa. *Handphone* yang semakin mutakhir dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur canggih, contohnya kamera, games, internet, berbagai aplikasi media sosial, dan lainnya. Pada sisi tertentu *handphone* menggambarkan status sosial seseorang. Semakin tinggi status sosial seseorang

maka semakin mutakhir *handphone* yang dimilikinya begitupun sebaliknya.

Fenomena tersebut terjadi karena perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. Arus terkonologi informasi dan komunikasi terus bergulir. Berbagai macam produk teknologi dengan cepatnya berganti. Perubahan zaman yang melaju dengan begitu pesat dan dinamis. Lumpuhnya aktivitas manusia kala tidak bersentuhan dengan berbagai hasil dari teknologi. Terbukanya pengetahuan saat informasi berkembang dengan begitu

pesatnya hanya dengan satu genggam *handphone*.

Berdasarkan data BPS sebanyak 62,10% populasi Indonesia telah mengakses internet di tahun 2021 (Direktorat Statistik Keuangan, 2022). Mayoritas penggunaan internet di Indonesia digunakan untuk mengakses media sosial 95,56%, mendapat informasi 79,04%, hiburan 77,60%, mengerjakan tugas 39%, mengirim/menerima *email* 18,94%, pembelian barang 22,35%, akses finansial 10,91%, dan lainnya 5,29% (Statistik Telekomunikasi Indonesia, 2020). Tren orang yang mengakses media sosial nampaknya bukan hanya terjadi di Indonesia saja. Apabila merujuk populasi dunia diprediksi pengguna aktif media sosial di seluruh dunia akan mencapai 2,72 milyar pada 2029 atau sekitar sepertiga dari populasi dunia (Roese, 2018).

Penggunaan *handphone* untuk mengakses media sosial masyarakat Indonesia mengkhawatirkan. Kegemaran akses media sosial membuat masyarakat Indonesia dikenal menempati urutan ke 5 dunia karena kecerewetan dalam aktivitas kicauan dari akun Twitter (Devega, 2017). Kemudahan dalam akses internet memnuat masyarakat dengan mudahnya berselancar di dunia maya melalui beragam aplikasi media sosial. Masyarakat

bertukar pesan pada media sosial justru menimbulkan masalah baru. Berbagai informasi didapat dan ditukarkan, tidak terkecuali informasi tidak benar atau *hoax*. *Hoax* merupakan hal negative yang melampui batas terhadap kebebasan berpendapat dan penyampaian aspirasi khususnya di media sosial. Mudahnya terprofokasinya masyarakat menjadi boomerang bagi penyebaran informasi yang tidak melalui proses analisis dalam penyebarluasannya, sehingga konflik tidak dapat dihindari.

Semarak penggunaan *handphone* saat ini dapat menjadi peluang untuk memanfaatkannya sebagai bentuk kreativitas. Tetapi bisa juga menjadi *boomerang* bagi penggunanya. Kemajuan teknologi dan informasi pada era 4.0 bagi masyarakat nampaknya mampu dihadapi masyarakat dengan bijaksana. Dampak yang sangat terasa dari fenomena meluasnya penggunaan *handphone* yang terdapat internet di kalangan masyarakat adalah pemborosan. Akses internet yang digunakan untuk berselancar di media sosial pasti akan berpengaruh terhadap kondisi keuangan (Gani, 2015). Biaya untuk pembelian internet yang tidak murah dihabiskan oleh masyarakat Indonesia untuk membeli paket data guna mendapatkan kuota internet.

Arus globalisasi melalui internet yang ada dikalangan masyarakat haruslah diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang baik. Kemampuan literasi yang harus dimiliki masyarakat Indonesia adalah literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan untuk mengekspresikan diri dan terlibat dengan media yang diimbangi dengan pemikiran kritis sebagai perlindungan terhadap paparan media. Literasi digital memberikan kemampuan untuk membedakan antara realitas sosial dan realitas media. Literasi digital tidak terbatas pada penggunaan media saja, tetapi meluas pada kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mengapresiasi informasi (Fauzi & Marhamah, 2021). Melalui literasi digital informasi yang didapat oleh masyarakat tentu tidak langsung disebarluaskan sebelum dilakukan dianalisis atau dinilai akan kebenarannya.

Kemampuan literasi digital yang baik harus dimiliki oleh setiap masyarakat di Indonesia. Dan ironisnya Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, mayoritas masyarakat Indonesia yang mengakses internet khususnya media sosial adalah anak usia 5 tahun ke atas, yakni 88,99% (BPS, 2021). Anak usia 5 tahun adalah usia dimana anak harus dibimbing

dalam segala hal, termasuk dalam akses internet. Apabila dibiarkan maka anak tersebut akan mudah terprovokasi.

Fenomena *handphone* yang digunakan oleh anak sekolah juga terjadi pada siswa kelas III SD Negeri Pondok Pinang 05 Pagi Jakarta Selatan. Siswa kelas IIC dengan jumlah siswa sebanyak 25. Semua siswa mengaku memiliki *handphone* pribadi. *Handphone* yang mereka miliki semua dilengkapi dengan akses internet. Para siswa menggunakannya untuk bermain game 9 dan 15 siswa untuk akses media sosial dan hanya 1 siswa yang menyatakan menggunakan *handphone* tersebut untuk belajar. Kegemaran siswa kelas IIC SD Negeri Pondok Pinang 05 Pagi Jakarta Selatan dalam menggunakan *handphone* adalah digunakan untuk mengakses akun media sosial. Diketahui siswa yang memiliki akun instagram sebanyak 9 siswa dan akun tiktok sebanyak 16 siswa.

Penggunaan *handphone* yang digunakan oleh siswa kelas IIC mencapai rata-rata 5 jam per hari. Walaupun siswa kelas IIC tersebut tidak menggunakan *handphone* saat di sekolah, setelah mereka pulang sekolah 5 siswa langsung menggunakan *handphone* untuk bermain game dan buka media sosial. Kebijakan dari sekolah melarang siswa membawa

handphone ke sekolah terkecuali untuk keperluan mendesak. Contoh siswa yang rumahnya jauh dari sekolah diperbolehkan membawa *handphone* karena untuk menghubungi keluarga untuk menjemputnya pulang sekolah. Kebijakan Kepala SD Negeri Pondok Pinang 05 Pagi Jakarta Selatan untuk melarang siswa membawa *handphone* ke sekolah juga agar siswa mampu focus pada pelajaran yang diberikan oleh guru. Dan saat istirahat siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman lainnya.

Dari data penggunaan *handphone* yang digunakan oleh siswa kelas IIIC berdampak pada hasil ulangan harian I. Rata-rata hasil ulangan harian I Kelas IIIC adalah rata-rata nilai matematika siswa 53,75, rata-rata nilai Bahasa Indonesia siswa 68,75, rata-rata nilai PKN siswa 83,75, dan rata-rata nilai SBdP siswa 87,5. Dari 5 nilai ulangan harian tersebut terdapat 2 mata pelajaran dengan nilai di bawah KKM. Dan penyebab rendahnya nilai siswa adalah karena siswa tidak belajar Kembali di rumah untuk mengulang materi yang telah diberikan oleh guru di kelas.

Dari data di atas penggunaan *handphone* oleh siswa berpengaruh terhadap nilai pada mata pelajaran di sekolah. Waktu yang dapat digunakan

siswa untuk belajar di rumah untuk mengulang pembelajaran yang telah diberikan guru malah dimanfaatkan untuk berselancar di dunia maya. Tidak dibatasi dan di awasinya siswa dalam menggunakan *handphone* menjadi penyebab utamanya.

Hal ini bukan hanya dialami oleh siswa kelas IIIC SD Negeri Pondok Pinang 05 Pagi Jakarta Selatan saja. Siswa kelas III sekolah dasar adalah anak yang masih labil. Mereka memerlukan bimbingan untuk menggunakan *handphone* secara bijaksana. Agar mampu mengelola waktu belajar dan menggunakan *handphone*. Serta seharusnya orang tua yang menuntun pengaksesan konten oleh anak mereka.

Ketidakmampuan orang tua membimbing dan mengarahkan anaknya untuk mengakses konten yang ada pada *handphone* adalah akibat. Akibat dari orang tua yang tidak memiliki kemampuan literasi digital. Dalam menggunakan *handphone* masyarakat Indonesia masih membutuhkan perhatian, bimbingan, dan pendampingan (Restianty, 2018).

Penggunaan *handphone* pada anak dapat menyebabkan kecanduan. Pemakaian gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain

itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget (Sari & Mitsalia, 2016).

Penggunaan *handphone* yang dilengkapi dengan internet serta tidak adanya pengawasan dari orang tua akan memberikan ruang bari anak untuk mengakses segala macam hal. Termasuk akses pornografi. Anak yang telah kecanduan gadget harus dibawa ke psikolog, psikiater, dan tempat rehabilitasi karena pemikiran dan jiwa anak telah terganggu.

Saat ini sangat diperlukan sebuah media untuk pembelajaran literasi digital siswa. Agar siswa yang memiliki *handphone* tanpa pengawasan orang tua mampu memilah-milih konten apa saja yang bisa dibuka dan tidak boleh dibuka. Media pembelajaran tersebut harus yang menarik dan mudah diakses oleh anak yang gemar menggunakan *handphone*. Pembelajaran litreasi utama ialah menggunakan buku bacaan. Apabila siswa tidak memiliki minat dan akses terhadap buku bacaan konvensional maka dapat menggunakan media baca digital. Kegemaran anak mengakses game dan media sisial karena mereka tertarik akan gambar serta visual yang ditampilkan.

Oleh sebab itu, media pembelajaran literasi digital ini haruslah dalam bentuk digital dan terdapat visual didalamnya.

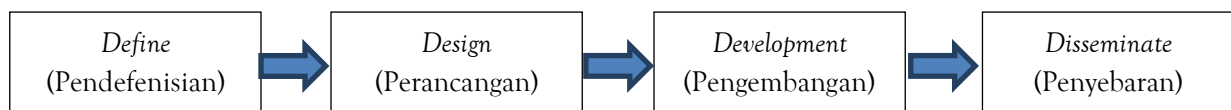
Komik adalah salah satu media yang sesuai dengan kategori di atas. Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi secara populer dan mudah diakses. Hal ini dimungkinkan karena komik menggabungkan kekuatan gambar dan teks yang ditempatkan dalam plot. Gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Komik adalah karya seni bergaya panel yang berisi gambar diam yang disusun membentuk alur cerita. Dalam komik, ada dialog antar karakter yang diterapkan melalui gelembung ucapan (Tresnawati, Satria, & Adinugraha, 2016).

Komik juga dapat diakses secara digital menggunakan *handphone*. Komik yang digunakan untuk pembelajaran literasi siswa tentunya harus ramah anak. Pengemasan komik untuk pembelajaran literasi digital harus dibuat agar siswa mau membaca komik dan mampu mengambil makna dari komik tersebut untuk kepentingan yang positif. Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian untuk mengembangkan media komik ramah anak untuk pembelajaran literasi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research & Development) dengan pendekatan deskriptif. Pada penelitian ini dikembangkan suatu produk, yakni media pembelajaran komik ramah anak yang terintegrasi pada literasi digital untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D

(Thiagarajan, Semmel, dan Sammel, 1974). Dimana 4D merupakan proses pengembangan intruksional dengan 4 tahap. Adapun keempat tahap tersebut adalah *Define* (pendefenisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Adapun gambar tahap pengembangan 4D Models adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Pengembangan 4D Models

Pada penelitian ini hanya dilakukan 3 tahapan, yakni *Define* (pendefenisian), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan). Alasan hanya dilakukan 3 tahap karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya penelitian.

Penelitian ini menggunakan 3 subjek uji coba, yang meliputi 1 ahli materi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media komik ramah anak sebagai pembelajaran literasi digital ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan 4D, yakni *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan

(dosen yang menguasai literasi digital untuk jenjang SD), 1 ahli media (guru yang berkompeten dalam bidang penggunaan media pembelajaran di SD), dan 1 ahli grafis (dosen yang berkompeten dalam bidang desain grafis), siswa kelas IIC SD Negeri Pondok Pinang 05, Jakarta Selatan untuk uji coba terbatas.

disseminate (penyebaran). Penelitian ini melibatkan 10 siswa kelas IIC SD Negeri Pondok Pinang 05, Jakarta Selatan. Pengambilan data penelitian ini dilakukan secara langsung dengan menyebarkan angket kepada siswa guna mengetahui respons dari produk yang dikembangkan serta melakukan pengujian terhadap hasil

belajar untuk mengetahui keefektifan produk dalam pembelajaran literasi digital. Adapun hasil kajian dari pengembangan media komik ramah anak untuk pembelajaran literasi di sekolah dasar pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Define* (pendefinisian)

Tahap pertama pengembangan produk media pembelajaran berupa komik ramah anak ini adalah tahap *define* atau analisis kebutuhan. Ada 5 langkah dalam melaksanakan tahap *define*, yakni *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, and *specifying instructional objectives*. Berdasarkan 5 langkah tersebut peneliti memperoleh analisis awal terhadap kebutuhan untuk pedoman penelitian ini, yakni pada Langkah *front-end analysis*, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas III SD Negeri Pondok Pinang 05, Jakarta Selatan, yakni makin banyaknya siswa yang menggunakan *handphone* untuk mengakses konten di luar pelajaran. Dering didapati saat di dalam kelas siswa bukanlah berdiskusi terkait pelajaran yang guru bahas. Melainkan siswa membahas *game* yang sedang dimainkan serta *reels instagram* dan *tiktok*.

Pada langkah *learner analysis*, peneliti diperlihatkan nilai ulangan harian

1 siswa kelas IIIC oleh guru kelas. Didapati dari 4 mata pelajaran yang diperlihatkan terdapat 2 mata pelajaran yang rata-rata kelas di bawah KKM sekolah. Pada Langkah *task analysis*, peneliti dan guru berdiskusi terkait permasalahan dan kebutuhan untuk siswa kelas IIIC. Bahwa mayoritas siswa kelas IIIC memiliki *handphone* namun tidak dimanfaatkan secara bijaksana di rumah. Di sekolah kepala sekolah melarang siswa membawa *handphone*. Dan di rumah siswa bebas mengakses segala konten yang disukai. Oleh sebab itu, harus adanya konten yang dapat diakses oleh siswa untuk membekali siswa dalam memilahmilih konten saat menggunakan *handphone*.

Pada 44 ahasa 44 *concept analysis*, peneliti menangkap kebutuhan dari siswa kelas IIIC, yakni pembelajaran literasi digital dan dapat diakses siswa menggunakan *handphone*. Peneliti memilih komik untuk mengakomodir kebutuhan tersebut. Pada tahap akhir, yakni *specifying instructional objectives*, peneliti merancang kebutuhan literasi digital untuk jenjang sekolah dasar yang akan dituangkan pada komik.

2. *Design* (perancangan)

Pada tahap kedua di dalam model 4D adalah *design*. Terdapat 4 langkah yang

harus dilalui pada tahapan ini, yakni *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, and initial design*. Langkah pertama yang dilaksanakan dalam tahap design adalah *constructing criterion-referenced test*. Peneliti membuat *pretest* kepada siswa

untuk mengetahui penguasaan terhadap literasi digital. Pada *pretest* yang peneliti lakukan peneliti memberikan 10 soal kepada 10 siswa kelas IIC dan diperoleh data penguasaan literasi digital siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai *Pre Test* Penguasaan Literasi Digital Siswa Kelas IIC

Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai <i>Pre Test</i>
10 Siswa	65

Setelah mengetahui kemampuan awal terhadap literasi digital peneliti melaksanakan Langkah kedua, yakni *media selection*. Pada tahap ini peneliti sudah melakukan pemilihan media pada tahap sebelumnya. Dan pada Langkah ini peneliti memantapkan untuk pengembangan media komik ramah anak untuk pembelajaran literasi digital siswa.

Pada Langkah ketiga, yakni *format selection*. Peneliti memilih format dalam mengembangkan media komik ramah anak dengan tujuan untuk merancang media dan sumber pembelajaran yang akan dimuat dalam media komik ramah anak ini. Dan langkah terakhir yang dilaksanakan oleh peneliti pada tahap design adalah *initial design*. *Initial design* pada Langkah ini adalah peneliti mulai melakukan rancangan awal pada komik ramah anak untuk pembelajaran literasi digital.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan model 4D adalah *development*. Tahap ini terdiri dari 2 langkah yakni *expert appraisal* dan revisi dan *developmental testing*. Pada langkah *expert appraisal* perancangan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan produk komik ramah anak ini menggunakan bantuan *microsoft power point* untuk membuat komik. Komik dibuat dengan jumlah 30 *slide* atau 30 halaman. Isi komik terdiri dari 3 bagian, yakni pendahuluan atau perkenalan, isi, dan penutup. Setelah peneliti mengembangkan rancangan komik ramah anak kemudian dilakukan validasi. Pada uji validasi produk menggunakan 3 subjek uji coba, yang meliputi 1 ahli materi (dosen yang menguasai literasi digital untuk jenjang SD), 1 ahli media (guru yang berkompeten dalam bidang

penggunaan media pembelajaran di SD), dan 1 ahli grafis (dosen yang berkompeten dalam bidang desain grafis).

Produk berupa komik dilakukan validasi oleh dua dosen ahli (ahli materi dan ahli grafis) dan guru SD (ahli media). Aspek materi yang divalidasi dinilai berdasarkan indikator, yakni tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber pembelajaran, dan alur penyampaian materi. Pada aspek grafis

produk komik ini dilakukan penilaian berdasarkan indikator, yakni pemilihan objek, warna, tulisan, dan kebermanfaatan. Sedangkan pada aspek media produk komik ini dilakukan penilaian dengan indikator, yakni kesesuaian dengan materi pembelajaran, ketepatan isi cerita, dan 46 ahasa yang digunakan. Berikut ini adalah hasil validasi media komik ramah anak berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli grafis, dan ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Komik Ramah Anak

No.	Penilaian Media	Presentase	Kelayakan
1	Materi	91,25%	3,65
2	Grafis	92,5%	3,7
3	Media Pembelajaran	93,33%	3,73
Rerata		92,36%	3,69

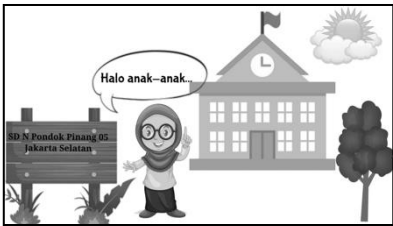

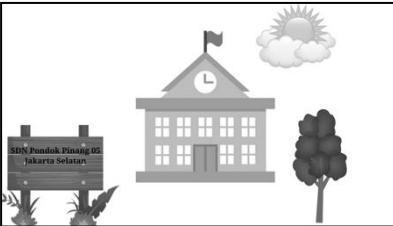


Berdasarkan tabel hasil validasi media komik ramah anak yang peneliti kembangkan, diketahui bahwa dari segi materi pada media yang dikembangkan kelayakan sebesar 3,65 dengan presentase 91,25% ada pada kategori sangat layak. Penilaian dari ahli grafis pada komik ramah anak ini adalah kelayakan sebesar 3,7 dengan presentase 92,5% ada pada kategori sangat layak. Sedangkan pada penilaian dari ahli media pembelajaran pada komik ramah anak ini adalah kelayakan sebesar 3,73 dengan presentase 93,33% ada pada kategori sangat layak.

Walaupun ketiga ahli penilai memberikan penilaian sangat layak.

Terdapat poin-poin untuk direvisi dari penilai untuk pengembangan media komik ramah anak ini. Revisi yang harus dikerjakan adalah tokoh pada komik harus dibuat berupa avatar pengembang dari komik ramah anak ini dan tidak salin tempel dari *google*, buatlah komik ini berwarna agar lebih ramah pada anak, dan tampilkan perkenalan tokoh pada awal bagian komik.

Berikut ini adalah revisi yang dibuat pada pengembangan komik berdasarkan catatan dari ketiga ahli penilai. Revisi tersebut disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Revisi Produk Komik Ramah Anak

No.	Tampilan Awal Produk	Catatan untuk Direvisi	Tampilan Setelah Produk Direvisi
1.		Tokoh pada komik harus dibuat berupa avatar pengembang dari komik amah anak ini dan tidak salin tempel dari <i>google</i>	
2.		Buatlah komik ini berwarna agar lebih ramah pada anak	
3.	Tidak ada halaman yang menampilkan perkenalan tokoh-tokoh pada komik	Tampilkan perkenalan tokoh pada awal bagian komik	

Pada Langkah kedua dalam tahap *development* adalah *delopmental testing*. Pengujian kepraktisan produk komik ramah anak ini dilakukan dengan uji coba terbatas. Adapaun uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas IIC SD Negeri Pondok Pinang 05 Pagi Jakarta Selatan. Pada tahap ini Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital yang ramah anak. Media pembelajaran komik digital ramah anak dikembangkan dan sudah disempurnakan sesuai saran yang diberikan oleh dosen

pembimbing dan validasi dari dosen serta guru validator yang ahli dalam bidangnya. Media komik ramah anak ini selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SD Negeri Pondok Pinang 05 Jakarta Selatan. Uji coba dilaksanakan kepada 10 siswa kelas IIC dengan rata-rata nilai *pretest* adalah 65 sedangkan rata-rata nilai *post test* adalah 85. Berikut ini adalah hasil uji coba pengembangan media komik ramah anak pada 10 siswa kelas IIC SD Negeri Pondok Pinang 05 Jakarta Selatan.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Pengembangan Media Komik Ramah Anak

Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai	
	Pre Test	Post Test
10 Siswa	65	85

Setelah dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelas IIC SD Negeri Pondok Pinang 05 Jakarta Selatan, peneliti menyebarkan angket respons guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan komik ramah anak ini. Dari angket yang disebar kepada 10 siswa yang menjadi sampel uji coba terbatas didapatkan hasil 93,18% menyatakan dari aspek materi komik

menyatakan dari aspek materi komik anak sangat layak anak sangat layak, 93,64% menyatakan dari aspek bahasa komik ramah anak sangat layak, dan 92,18% menyatakan dari aspek penyajian komik menyatakan dari aspek materi komik anak sangat layak anak sangat layak. Berikut ini adalah presentase kriteria aspek penilaian siswa:

Tabel 5. Presentase Kriteria Aspek Penilaian Siswa

No.	Aspek	Presentase	Kriteria Presentase
1.	Materi	93,18%	Sangat Layak
2.	Bahasa	93,64%	Sangat Layak
3.	Penyajian	92,72%	Sangat Layak
	Rerata	93,18%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil pengembangan pada komik ramah anak ini dapat dijadikan pembelajaran literasi digital di sekolah dasar. Komik dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk dari sumber belajar. Komik sebagai sumber belajar dapat membantu siswa dan menggantikan peran dari guru pada kegiatan pembelajaran. Komik juga dapat diakses oleh siswa dalam kegiatan belajar di sekolah maupun di luar sekolah. Bukan hanya sebagai sumber belajar komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk siswa.

Sebagai sumber dan media pembelajaran, komik merupakan buku bergambar yang menampilkan gambar-gambar yang menarik dan digunakan untuk hiburan. Komik juga merupakan bentuk komunikasi visual yang cerdas dengan kekuatan untuk menyampaikan pesan dalam bahasa universal yang mudah dipahami dan selalu diingat (Soedarso, 2015). Komik disajikan dalam bentuk visual dan menampilkan gambar, tulisan, juga cerita untuk menyampaikan sebuah pesan untuk pembacanya.

Komik untuk anak harus dibuat ramah anak. Komik ramah anak adalah komik yang disusun untuk anak. Secara otomatis harus bertema anak, menggambarkan kehidupan anak, memiliki isi materi sesuai dengan pemahaman anak, bahasa yang digunakan juga harus santun juga dipahami anak, mengandung amanat positif untuk anak, dan disukai oleh anak. Komik ramah anak adalah komik yang ditujukan untuk anak. Komik ramah anak bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak untuk membaca komik, mudah dipahami anak, dan amanat yang terkandung pada komik dapat diimplementasikan oleh anak untuk kehidupan sehari-hari.

Sebagai media pembelajaran literasi digital memungkinkan untuk anak dapat mengakses komik melalui *platform digital pula*. Perlu diketahui bahwa anak usia sekolah dasar saat ini termasuk dalam generasi Z. Dimana anak generasi Z ini hidup pada fase perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangatlah pesat dan tidak terbandung. Dengan sangat mudahnya anak dapat berselancar dalam dunia maya. Berbeda dengan anak-anak pada generasi terdahulunya yang memerlukan bimbingan juga arahan dari orang tua untuk menggunakan media digital (Fatmawati & Sholikin, 2019).

Dengan adanya *platform* dengan muatan Pendidikan, khususnya pengenalan nilai dan kebermanfaatannya dari literasi digital yang dapat diakses oleh para siswa sekolah dasar. Maka komik ramah anak dapat menjadi media dan sumber belajar dalam literasi digital.

Digital literacy means having the skills you need to live, learn, and work in a society where communication and access to information is increasingly through digital technologies like internet platforms, social media, and mobile devices (Western Sydney University, 2022). Dengan kemampuan literasi digital dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis sangat penting ketika dihadapkan dengan begitu banyak informasi dalam berbagai bentuk. Menemukan, menyaring, mengevaluasi, menerapkan, dan menghasilkan informasi semuanya memerlukan pemikiran kritis.

Dengan kemampuan berpikir yang baik siswa mampu mengembangkan segala macam kemampuan literasi yang ada. Sebab literasi ialah fondasi dalam membentuk kepribadian multiberpendidikan (Indriyani, Zaim, Atmazaki, & Ramadhan, 2019). Sebagai contoh dengan menguasai literasi digital siswa akan mampu untuk mencari sumber belajar yang dapat digunakan sebagai

penunjang pembelajaran di sekolah. Kegiatan awal dalam pencarian sumber belajar tersebut adalah adanya kemampuan literasi baca tulis. Literasi baca tulis adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki seseorang. Kemampuan literasi baca tulis adalah jembatan untuk memahami literasi-literasi lainnya. Kegiatan literasi baca tulis diawali dari membaca, menulis, menelaah, mengolah, menganalisis dan memahami informasi, menuangkannya ke dalam tulisan dan mengembangkan potensi yang ada di sekitarnya (Ulfa & Oktaviana, 2021).

Anak sekolah dasar saat ini memasuki kehidupan dengan semakin pesat perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi serta semakin menipisnya batas-batas antar negara di era global seperti saat ini menuntut setiap individu untuk terampil berpikir kritis (Munawaroh, 2010). Apabila anak sekolah dasar tidak dibimbing untuk menguasai teknologi, informasi, dan komunikasi, maka bisa mengganggu pada psikologis anak.

Hal ini diakibatkan oleh emosi anak atau siswa yang masih labil. Ketidakmampuan anak mengartikan literasi digital berakibat pada watak dan sikap anak. Dengan kemampuan literasi digital yang dimiliki anak maka kemampuan berpikir kritis pun akan

terrasah. Dengan kemampuan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki, anak akan mengkonfirmasi informasi yang mereka terima secara instan tersebut. Lalu mencari kebenarannya untuk meyakini dan menyebarkan berita tersebut kepada orang lain.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media komik ramah anak dapat menjadi pembelajaran literasi di sekolah dasar. Berdasarkan hasil post test pemahaman siswa terhadap literasi digital diperoleh rata-rata 65 dan setelah diberikan media komik ramah anak kemampuan literasi digital siswa meningkat menjadi 85. Adapun nilai validasi ahli pada kategori pengembangan media pembelajaran komik ramah anak untuk pembelajaran digital adalah dari segi materi pada media komik ramah anak yang dikembangkan kelayakan sebesar 3,65 dengan presentase 91,25% ada pada kategori sangat layak. Penilaian dari ahli grafis pada media komik ramah anak ini adalah kelayakan sebesar 3,7 dengan presentase 92,5% ada pada kategori sangat layak. Sedangkan pada penilaian dari ahli media pembelajaran pada komik ramah anak ini adalah kelayakan sebesar 3,73 dengan presentase 93,33% ada pada

kategori sangat layak. Sedangkan respons guru dan siswa pada pengembangan komik ramah anak untuk pembelajaran literasi digital ini adalah 93,18% dengan kategori sangat layak. Adapun kekurangan pada pengembangan komik ramah anak untuk pembelajaran literasi digital ini adalah tidak dilaksanakannya tahap keempat pada model pengembangan 4D. Tahap yang tidak dilaksanakan adalah tahap

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Statistik Keuangan, T. I. (2020). *Telecommunication Statistics in Indonesia 2020*. Indonesia: Badan Pusat Statistik.

Gani, A. G. (2015). Pengenalan Teknologi Internet serta Dampaknya. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 71-86.

Devega, E. (2017). *Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Direktorat Statistik Keuangan, Teknologi Informasi, dan Pariwisata. (2022). *Telecommunication Statistics in Indonesia 2021*. Indonesia: Badan Pusat Statistik.

Marhamah, F. d. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMANegeri 7 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pekommas*, 6(2), 77-84.

Munawaroh, I. (2010). MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan UNY*, 3(1).

disseminate (penyebaran). Dengan hasil penilaian para ahli dan respons dari guru serta siswa seharusnya apabila media komik ramah anak ini dapat disebarluaskan, maka pemahaman dan penguasaan siswa terhadap literasi digital pun akan meluas bukan hanya dikalangan siswa kelas IIIC SD Negeri Pondok Pinang 05 Pagi Jakarta Selatan.

Western Sydney University. (2022). *What is digital literacy?* Western Sydney University. Sydney: Western Sydney University.

Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). LITERASI DIGITAL, MENDIDIK ANAK DI ERA DIGITAL BAGI ORANG TUA MILENIAL. *MADANI: Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119-138.

Soedarso, N. (2015). KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR. *HUMANIORA*, 6(4), 496-506.

Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERSONAL SOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TKIT AL MUKMIN. *PROFESI (Profesional Islam)*, 13(2).

Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *I*(1).

Fauzi, & Marhamah. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMANegeri 7 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pekommas*, 6(2).

Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, & Ramadhan, S. (2019). LITERASI BACA TULIS DAN INOVASI KURIKULUM BAHASA. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan*

- Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*,
5(1), 108-118.
- Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2021).
Peningkatan Kemampuan Berliterasi
melalui Model
Discovery Learning Berbantuan
Media Pohon Literasi. *JURNAL
BASICEDU*, 5(6), 5204-5212.
- Roese, V. 2018. You won't believe how
co-dependent they are: Or: Media
hype and the interaction of news
media, social media, and the user. In
Vasterman P. (Ed.), *From Media
Hype to Twitter Storm: News
Explosions and Their Impact on
Issues, Crises, and Public Opinion*
(pp. 313-332). Amsterdam:
Amsterdam University Press
<http://www.jstor.org/stable/j.ctt21215m0.19>
- Thiagarajan, Semmel dan Semmel. (1974).
Instructional Development for
Training Teachers of Exceptional
Children A Source Book. Indiana:
ERIC.
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha,
Y. (2016). PENGEMBANGAN
APLIKASI KOMIK HADITS
BERBASIS
MULTIMEDIA. *Jurnal
Algoritma*, 13(1), 99-105.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.99>