

Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro

Dwi Wulandari¹, Triana Rejekiningsih², Eka Budhi Santosa³

^{1,2,3}Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Kentingan, Jl. Ir Sutami No.36, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah
dwiwulandari933@student.uns.ac.id

Abstract

Research on digital comics in an effort to increase reading literacy is urgent because there is boredom during the learning process. It is hoped that the integration of digital comics with learning materials can change students' perceptions of reading activities to be more positive. This research aims to explore the need for digital comics that can help students develop their reading literacy. This research uses mixed methods that combine quantitative and qualitative data. Quantitative data was obtained through questionnaires given to 24 elementary school students, while qualitative data was obtained through interviews with teachers involved in the learning process. The results of data analysis show that teachers still dominate the delivery of material and rarely use digital learning media. Students, on the other hand, have access to Android smartphones, but their use tends to be for entertainment rather than learning. Therefore, this research highlights opportunities for developing digital comics as a learning tool, considering students' interest in using them to understand lesson material at home.

Keywords: Digital Comics, Elementary School, Learning Media, Reading Literacy

Abstrak

Penelitian mengenai komik digital dalam upaya meningkatkan literasi membaca menjadi mendesak karena terdapat kebosanan selama proses pembelajaran. Integrasi komik digital dengan materi pelajaran diharapkan dapat mengubah persepsi siswa terhadap aktivitas membaca menjadi lebih positif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kebutuhan komik digital yang dapat membantu siswa dalam pengembangan literasi membaca mereka. Penelitian ini menggunakan metode campuran yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 24 siswa sekolah dasar, sementara data kualitatif didapatkan melalui wawancara dengan guru yang terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa guru masih mendominasi penyampaian materi dan jarang menggunakan media pembelajaran digital. Siswa, di sisi lain, memiliki akses ke smartphone Android, tetapi penggunaannya cenderung untuk hiburan daripada pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti peluang pengembangan komik digital sebagai alat pembelajaran, mengingat minat siswa untuk memanfaatkannya dalam memahami materi pelajaran di rumah.

Kata Kunci: Komik Digital, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran, Literasi Membaca

Copyright (c) 2023 Dwi Wulandari, Triana Rejekiningsih, Eka Budhi Santosa

✉ Corresponding author: Dwi Wulandari

Email Address: dwiwulandari933@student.uns.ac.id (Jl. Ir Sutami No.36, Kota Surakarta, Jawa Tengah)

Received 21 September 2023, Accepted 28 September 2023, Published 6 October 2023

PENDAHULUAN

Literasi membaca sangat bermanfaat bagi manusia. Manfaat literasi membaca yaitu memperbanyak bahan kosakata dan mengoptimalkan kinerja pada otak (Tan et al., 2022). Selain itu, literasi membaca juga memiliki manfaat yaitu memperluas wawasan (Lan & Yu, 2023) serta dapat memperoleh informasi baru dari suatu bacaan (Widarsa, 2019). Ditinjau dari segi manfaat, literasi membaca menjadi sangat penting untuk dipelajari oleh masyarakat (Bania & , 2020) dikarenakan literasi membaca merupakan ilmu dasar untuk mempelajari ilmu lainnya (Wulanjani & Anggraeni, 2019). Literasi membaca bukan hanya tentang pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang motivasi,

sikap dan perilaku (Amri & Rochmah, 2021). Meskipun literasi membaca itu penting, namun masih banyak orang yang mengabaikan tentang literasi membaca (Syarif, 2020). Minat membaca pada masyarakat Indonesia sangatlah memprihatikan, menurut data UNESCO minat baca masyarakat Indonesia hanya mencapai angka 0,001% yang berarti hanya 1 dari 1000 masyarakat Indonesia yang menyadari tentang pentingnya literasi membaca bagi kehidupan (Yeşilyurt & Vezne, 2023). Minat membaca yang rendah dapat berdampak pada keterampilan berbahasa dan komunikasi. Masyarakat dengan minat membaca yang minim atau rendah akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide-ide secara jelas dan persuasif, serta berpartisipasi dalam interaksi sosial yang membutuhkan pemahaman bahasa yang baik.

Mengacu pada pendapat di atas, ternyata hal serupa juga dialami oleh siswa SDN Sedeng I di Desa Sedeng, Kecamatan Kanor, Kabupaten Bojonegoro. Tingkat minat baca pada siswa SDN Sedeng I di Desa Sedeng juga cukup memprihatinkan. Banyak dari mereka yang malas untuk membaca buku maupun bacaan dari sumber lainnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya budaya literasi di lingkungan tempat mereka tinggal. Berdasarkan observasi dan wawancara awal pada bulan Mei Tahun 2023 dengan salah satu guru di SDN Sedeng I Bojonegoro, ternyata terdapat faktor yang mempengaruhi krisis minat baca terhadap siswa di sekolah dasar desa Sedeng. Beberapa faktor tersebut di antara lain adalah kurangnya bimbingan dari orang tua siswa karena sebagian besar orang tua siswa tersebut sibuk untuk mencari nafkah hingga tidak bisa menyempatkan diri untuk mendampingi anak dalam membaca.

Komik digital merupakan salah satu upaya inovatif untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD. Dengan memanfaatkan teknologi dan daya tarik visual yang kuat, komik digital menyajikan cerita-cerita menarik yang dapat menginspirasi anak-anak untuk membaca lebih banyak. Keberagaman genre dalam komik digital, mulai dari petualangan hingga ilmu pengetahuan, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri. Selain itu, komik digital seringkali dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti suara, animasi, dan tautan ke sumber-sumber tambahan, yang dapat membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan dan mendidik. Dengan demikian, komik digital menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa SD mengembangkan keterampilan membaca mereka sambil tetap menjaga daya tarik mereka terhadap dunia literasi.

Komik merupakan media untuk mengutarakan ide dengan gambar dan sering digabungkan dengan teks maupun informasi visual lainnya. Komik adalah gambar yang saling berdekatan dengan gambar lainnya yang sengaja diurutkan (Ernawati et al., 2020) sebagai sarana media komunikasi yang memuat suatu informasi, ide, dan pesan (Payanti, 2022). Komik digital adalah komik yang tidak dibuat dengan bahan cetak melainkan dibuat dengan menggunakan mesin pintar seperti komputer atau sejenisnya (Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran, 2022), yang dipublikasikan secara digital yang terdiri dari gambar tunggal atau beberapa bagian; memiliki jalur baca selaras; bingkai yang terlihat; terdapat simbol seperti balon kata; dan terdapat gaya tulisan dengan makna visual (Pedro et al., 2018); serta hadir dalam bentuk aplikasi seluler dengan tujuan dapat diunduh oleh pengguna ke perangkat seluler lainnya (Kandriasari et al., 2023). Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komik digital

merupakan komik yang dibuat dengan mesin pintar dan dipublikasikan secara digital sebagai sarana media komunikasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ernawati et al. (2020) bahwa pembelajaran tanpa menggunakan komik digital menunjukkan motivasi belajar siswa masih kurang, siswa sulit berkonsentrasi, dan tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar. dapat dilihat. siswa sering lebih memilih kombinasi gambar dan teks untuk kegiatan belajar karena menarik, menyenangkan, mudah dipahami, dan dapat memengaruhi kepribadian siswa belajar

Komik digital adalah sebuah komik dengan tataran lebih sederhana (Payanti, 2022) yang tersaji dalam bentuk media elektronik (Ernawati et al., 2020) pernah dibuat oleh pengguna dari negara-negara yang secara geografis dekat, misalnya dari Malaysia, Indonesia, atau Filipina, beberapa dari Amerika Serikat dan Kanada (Megantari et al., 2021). Diketahui juga bahwa, komik digital merupakan revolusi dari komik sederhana yang mendapat perubahan dari sisi rupa dan tatanan system (Zakiyah et al., 2022). Jadi komik diital merupakan perubahan baru dari komik sederhana menjadi komik yang dapat diakses secara digital setelah mendapat perubahan sistem tatanan.

Komik digital dapat bermanfaat dalam berbagai hal khususnya sebagai media pembelajaran. Komik digital dapat membantu guru sebagai media dalam pembelajaran untuk menyampaikan materinya (Syahmi et al., 2022). Komik digital juga dapat membantu menarik perhatian siswa dengan visualnya yang cukup bervariasi (Swandi et al., 2020). Selain itu komik digital juga dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi melalui bentuk dan gambar yang terdapat dalam komik tersebut (Damopolii et al., 2021) oleh karena itu, dalam membuat komik digital membutuhkan partisipasi aktif siswa. Penggunaan komik digital diharapkan dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya dalam bentuk komunikasi verbal sehingga siswa tidak merasa bosan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena tidak semata-mata mendengarkan penjelasan guru (Habiddin et al., 2022). Oleh karena itu, komik digital memungkinkan siswa agar bisa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik.

Selain memiliki manfaat, komik digital juga memiliki ciri-ciri tertentu antara lain komik mampu menceritakan sesuatu melalui media gambar dan tulisan (Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran, 2022) dan memiliki sifat proposional yang dapat menarik pembaca seolah-olah masuk kedalam cerita yang dibacanya (Istiq'faroh et al., 2020). Selain itu, komik digital juga dapat menggambarkan watak pada tokoh serta memiliki humor dalam setiap ceritanya (Payanti, 2022).

Ditinjau dari segi manfaat dan ciri-ciri yang cukup banyak, komik digital banyak dikaji oleh beberapa penulis diantaranya Enggar Dhian Pratamanti & Daryono (2021) dalam artikelnya yang membahas tentang dakwah digital menggunakan sarana komik digital untuk generasi muda saat ini. Riset lain juga mengkaji tentang komik digital sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar (Megantari et al., 2021). Berikutnya hasil penelitan juga menjelaskan bahwa komik digital dalam pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan keberhasilan dan membantu mengembangkan perilaku positif siswa (Damopolii et al., 2021).

Komik digital juga memiliki banyak kelebihan. Beberapa kelebihan dari komik digital adalah lebih efisien untuk dibawa daripada komik cetak, dan mudah untuk diakses (Kandriasari et al., 2023). Kelebihan komik digital yang lainnya adalah dapat membantu seseorang untuk lebih faham alur pada cerita (Swandi et al., 2020) karena komik digital memuat gambar-gambar yang akan menarik perhatian pembaca secara penuh.

Selain memiliki kelebihan, komik digital juga memiliki berbagai kekurangan yaitu tidak semua orang faham dengan konsep cerita secara visual (Pedro et al., 2018) dan gambar yang digunakan terlalu monoton sehingga pembaca akan lebih cepat merasa bosan. Ditinjau dari kurangnya inovasi komik digital untuk media pembelajaran, maka dibutuhkan materi yang lebih inovatif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa di Desa Sedeng dengan memasukkan unsur kearifan lokal dalam penggunaan komik digital.

Oleh sebab itu, melihat peluang dan potensi pemanfaatan dari komik digital dalam aktivitas pembelajaran, maka tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap komik digital sebagai alat yang efektif dalam memfasilitasi siswa dalam meningkatkan minat membaca. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami hambatan-hambatan yang mungkin dihadapi siswa dalam mengakses komik digital, seperti kendala teknologi atau aksesibilitas. Tentu saja, hasil dari analisis kebutuhan ini diharapkan akan memberikan panduan yang berharga dalam pengembangan komik digital yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, sehingga dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan literasi dan minat membaca di kalangan siswa.

METODE

Metode campuran, yang juga disebut sebagai pendekatan campuran, telah diterapkan dalam riset ini (McKim, 2017). Pada model ini data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif (Shannon-Baker, 2016). Dalam pengumpulan data kuantitatif, kami menggunakan sampel yang terdiri dari 24 siswa sekolah dasar. Sampel ini dipilih secara acak dari populasi yang relevan melalui teknik random sampling (Sugiyono, 2018). Di samping itu, dalam mengumpulkan data, pendekatan non-tes digunakan, dengan menggunakan angket atau kuisioner sebagai alat pengumpulan informasi (Silalahi, 2015). Kuisioner menggunakan beberapa penelitian sebelumnya untuk melakukan analisis kebutuhan ini (Hanif et al., 2018). Respon siswa kemudian diolah dengan metode analisis data berupa perhitungan presentase.

Pada penelitian Pendidikan Usia Dini, pengumpulan data kualitatif melibatkan guru, dan metode pemilihan sampel yang digunakan adalah Teknik purposive sampling (Setiadi, 2016) yang memperhatikan tujuan dari penelitian. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dengan guru dengan memanfaatkan pedoman wawancara yang telah dimodifikasi dari penelitian sebelumnya (Nana Syaodih Sukmadinata, 2012).

Tabel 1. Instrumen Pedoman Wawancara Untuk Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Media	a. Penggunaan bahasa dalam media b. Penggunaan gambar dan tekss c. Kemudahan dalam penggunaan media d. Petunjuk penggunaan
2	Materi	a. Penyajian Materi b. Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat
3	Pembelajaran	a. Suasana pembelajaran b. Dampak penggunaan media terhadap siswa c. Kendala dalam penggunaan media

Dengan memanfaatkan data kualitatif, maka dapat mencapai peningkatan dan kelengkapan data kuantitatif. Dalam hal teknik analisis, digunakan model Bogdan dan Biklen untuk mengolah data kualitatif dengan melakukan tahapan reduksi, mengidentifikasi subtema, dan menemukan keterkaitan antara subtema-subtema tersebut.

HASIL DAN DISKUSI

Di bagian ini, akan diuraikan laporan tentang hasil wawancara. Wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan gambaran umum dan informasi mengenai kegiatan pembelajaran yang saat ini tengah berlangsung di ruang kelas. Berikut ini adalah rangkuman dan analisis dari wawancara yang telah dilakukan dengan guru, yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Analisis Hasil Wawancara dengan Guru

Aspek	Hasil Analisis Wawancara
Media Pembelajaran	Hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam konteks pembelajaran selama ini, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas pada buku teks yang seringkali minim penggunaan ilustrasi dan gambar untuk menjelaskan materi. Hal ini mengindikasikan adanya potensi terabaikan dalam pendekatan pengajaran yang cenderung kurang memanfaatkan visualisasi dalam proses pembelajaran. Ketika ilustrasi dan gambar digunakan dengan bijak, mereka dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep abstrak dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan integrasi yang lebih kuat dari elemen visual dalam strategi pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi mereka dalam proses belajar.
Materi Pelajaran	Hasil wawancara mengungkapkan dua permasalahan utama dalam metode pengajaran saat ini. Pertama, ada kecenderungan bahwa materi yang disampaikan oleh guru tidak selalu terintegrasi dengan permasalahan yang aktual atau relevan bagi siswa. Ini berarti bahwa siswa mungkin kesulitan melihat kaitan antara apa yang mereka pelajari di kelas dengan dunia nyata, yang dapat mengurangi minat mereka dalam pembelajaran. Kedua, ada juga catatan bahwa dalam beberapa sub bab materi, sering kali ditemukan istilah-istilah yang kurang familiar bagi siswa, sehingga menyulitkan mereka dalam memahami konsep-konsep tersebut. Kondisi ini bisa mempengaruhi pemahaman

	siswa terhadap materi dan membatasi kemampuan mereka untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan dalam integrasi materi pembelajaran dengan konteks aktual serta penggunaan bahasa yang lebih akrab bagi siswa agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi mereka.
Aktivitas Pembelajaran	Hasil wawancara menggambarkan adanya kendala yang cukup signifikan dalam pengalaman belajar siswa. Salah satu kendala utama yang diungkapkan adalah kesulitan saat membaca buku teks yang minim ilustrasi atau gambar pendukung materi. Hal ini dapat menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, suasana pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru juga disoroti, karena hal ini membuat perhatian siswa teralihkan dari penyampaian materi oleh guru. Akibatnya, minat siswa dalam membaca materi menjadi rendah. Analisis ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan berfokus pada siswa, dengan memanfaatkan elemen visual seperti ilustrasi dan gambar pendukung materi untuk meningkatkan pemahaman serta minat siswa dalam membaca dan memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dari wawancara dengan guru di sekolah, terdapat beberapa aspek yang menarik perhatian peneliti. Salah satunya adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran hanya pada buku materi cetak. Situasi ini sayangnya mengindikasikan bahwa potensi teknologi digital, seperti smartphone dan perangkat lainnya di sekolah, belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, penelitian juga mencatat bahwa pendekatan pembelajaran masih cenderung bersifat satu arah, dengan guru yang dominan dalam penyampaian materi. Padahal, saat ini, selain mengembangkan kompetensi kognitif, penting juga untuk memperhatikan aspek sikap dan afektif, yang dapat memberikan motivasi tambahan kepada siswa agar mereka dapat berpartisipasi secara aktif dan merasa dihargai dalam proses pembelajaran.

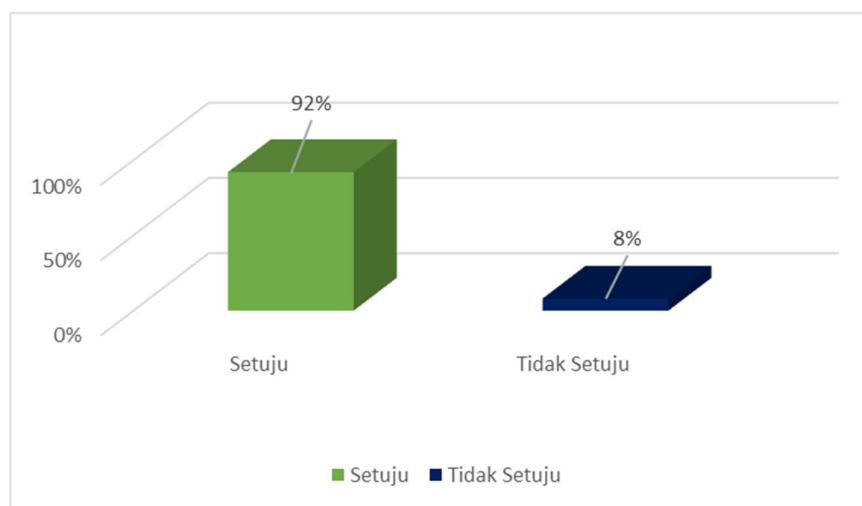
Langkah berikutnya melibatkan penyebaran kuesioner kepada 24 siswa sebagai responden dalam studi ini, dengan fokus pada tanggapan mereka terhadap kebutuhan akan media pembelajaran. Kuesioner akan menjadi alat utama untuk menganalisis apakah penggunaan komik digital dalam pembelajaran di kelas dianggap esensial oleh siswa dalam meningkatkan literasi dan minat membaca mereka. Hasil dari analisis kuesioner akan kemudian dipresentasikan dalam bentuk tabel analisis untuk menilai relevansi komik digital dalam konteks pembelajaran.

Tabel 3. Analisis Respon Siswa

Pertanyaan / Pernyataan	Respon	Persentase (%)
Aplikasi yang sering saya buka ketika menggunakan HP	Belajar	29%
	Youtube	38%
	Sosial Media	21%
	Permainan	13%
Saya memerlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat memudahkan dalam memahami materi	Ya	75%
	Tidak	25%
	Ya	83%

Saya kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan aktif dan partisipatif	Tidak	17%
Saya setuju bahwa bahan ajar elektronik seperti Komik Digital untuk pembelajaran dan sejenisnya dapat meningkatkan minat untuk membaca materi pelajaran	Ya	88%
	Tidak	12%

Merujuk pada temuan ini, tentu terlihat bahwa siswa masih gemar mengakses permainan di smartphone yang mereka gunakan, tentu saja ini menjadi titik terang dan peluang yang sangat besar agar dapat diterapkannya sebuah komik digital tentang bagi siswa. Selaras dengan itu, berikut adalah hasil analisis mengenai Pandangan dan pendapat siswa terhadap kehadiran komik digital sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan literasi dan minat baca siswa.



Gambar 1. Pandangan Siswa tentang Komik Digital

Jika merujuk pada gambar 1, dapat dilihat bahwa mayoritas siswa (sebanyak 92%) menyatakan setuju dengan adanya komik digital dalam konteks pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa komik digital merupakan inovasi penting dalam media pembelajaran di kelas, mengingat sebelumnya guru-guru cenderung lebih sering menggunakan buku materi cetak untuk mengilustrasikan materi pelajaran. Kehadiran komik digital ini mendorong minat siswa untuk lebih aktif mengakses materi dan membaca informasi yang terdapat dalam mata pelajaran.

Dalam kenyataannya, media pembelajaran sebagian besar disajikan dalam format komik digital, yang ternyata dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memahami materi yang diajarkan oleh guru (Rutta et al., 2021), hal ini tentu selaras dengan pendapat para siswa pada riset yang menginginkan kehadiran sumber belajar lain dalam format digital dengan komposisi grafis yang banyak, jika demikian salah satu media yang berpeluang tinggi untuk dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa adalah komik digital (Kartika Sari et al., 2022). Penggunaan smartphone Android semakin meningkat, dan ini menjadi landasan penting dalam pengembangan komik digital untuk pendidikan. Hal ini dikarenakan banyak manfaat yang diberikan saat teknologi digunakan dalam pembelajaran, terutama di sekolah dasar (Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran, 2022; Haryanti et al.,

2021). Media pembelajaran sangat diperlukan di berbagai tingkat, dari tingkat dasar hingga menengah hingga perguruan tinggi.

Kualitas pembelajaran yang baik perlu ditingkatkan di semua bagian, komponen, elemen, dan faktor yang berkontribusi pada pencapaian pendidikan yang superior dan unggul (Dunn & Kennedy, 2019; Loveland, 2020). Banyak pelajar saat ini menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis Android karena sejumlah kelebihan yang menarik. Salah satu diantaranya adalah karena Android adalah sistem operasi yang paling umum digunakan di seluruh dunia, sehingga hampir semua pelajar memiliki akses ke perangkat Android seperti ponsel pintar atau tablet. Hal ini mempermudah serta memperluas fleksibilitas dalam proses pembelajaran, memungkinkan pelajar untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terikat oleh waktu atau tempat (Demir & Zengin, 2023; Hasanudin et al., 2022).

Kemampuan koneksi yang ada pada perangkat Android memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru atau teman sekelas mereka melalui platform pembelajaran online, dan tentu saja, komik digital dapat dengan mudah diakses melalui sistem operasi Android (Rutta et al., 2021; Hollman et al., 2019). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa di sekolah sangat mendukung penggunaan media pembelajaran yang memiliki banyak gambar, seperti komik, dalam formatnya. Beberapa faktor yang mendukung preferensi ini adalah komik bisa disajikan secara digital dan memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi, yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Fitri et al., 2021; Ghofur, 2022). Mereka bisa bersenang-senang sambil belajar, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Selain itu, komik digital sebagai media pembelajaran seringkali memiliki desain grafis yang menarik dan karakter yang menghibur, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi para siswa (Rutta et al., 2021; Chan et al., 2021). Kemudian, komik digital sering memberi siswa kesempatan untuk belajar sesuai dengan ritme pribadi mereka, sehingga mereka dapat mengatasi kesulitan atau mengulang materi yang diperlukan (Kartika Sari et al., 2022). Pada akhirnya, komik digital ini juga dapat mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, serta pemahaman konsep-konsep yang rumit. Selain itu, peningkatan literasi dalam membaca siswa juga menjadi hal yang signifikan (Kartika Sari et al., 2022; İlhan et al., 2021; Heyne et al., 2023).

Secara umum, hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa SD, yang dapat meningkatkan minat membaca dan literasi mereka selama proses pembelajaran. Kehadiran komik digital dianggap mampu berdampak positif pada literasi membaca siswa, sehingga dianggap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa, yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa dan memungkinkan mereka meraih penghargaan atas usaha mereka. Dengan menggunakan komik digital, materi pembelajaran menjadi lebih mudah diakses, dengan fleksibilitas waktu dan tempat, yang pada gilirannya meningkatkan minat siswa dalam membaca.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil eksplorasi yang telah dilakukan, dapat disarikan bahwa di dalam upaya meningkatkan literasi membaca dan minat membaca pada siswa sekolah dasar, penggunaan media komik digital ternyata sangat diminati oleh siswa. Dalam penelitian ini, terlihat bahwa siswa telah mengungkapkan kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran yang bisa diakses melalui smartphone, menarik, serta menggabungkan teks dengan gambar, ilustrasi, dan karakter unik. Berdasarkan studi-studi sebelumnya, penggunaan komik digital telah terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca dan minat membaca siswa SD. Oleh karena itu, penelitian berikutnya diharapkan akan merancang media pembelajaran berformat komik digital yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat baca siswa terhadap materi pelajaran. Semua ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian lebih lanjut, mengingat bahwa penelitian saat ini masih berada pada tahap studi pendahuluan.

REFERENSI

- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v13i1.25916>
- Bania, A. S., & , I. (2020). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar di Kota Langsa. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2). <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2806>
- Castillo-Cuesta, L., & Quinonez-Beltran, A. (2022). Using Digital Comics for Enhancing EFL Vocabulary Learning during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5). <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.24>
- Chan, K., Wan, K., & King, V. (2021). Performance Over Enjoyment? Effect of Game-Based Learning on Learning Outcome and Flow Experience. *Frontiers in Education*, 6(660376), 1–10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.660376>
- Damopolii, I., Lumembang, T., & İlhan, G. O. (2021). Digital Comics in Online Learning During COVID-19: Its Effect on Student Cognitive Learning Outcomes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(19). <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i19.23395>
- Demir, M., & Zengin, Y. (2023). The effect of a technology-enhanced collaborative learning environment on secondary school students' mathematical reasoning: A mixed method design. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11587-x>
- Dunn, T. J., & Kennedy, M. (2019). Technology Enhanced Learning in higher education; motivations, engagement and academic achievement. *Computers and Education*, 137(March), 104–113. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.04.004>
- Enggar Dhian Pratamanti, Daryono, M. D. U. (2021). Implikatur pada Meme Islam di Instagram sebagai wujud Digitalisasi Media Dakwah: Kajian Pragmatik. *Dinamika Sosial Budaya*, 23(1).

- Ernawati, Y., Rufii, & Waluyo, D. A. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2).
- Fitri, M. R., Latifah, S., Saregar, A., Anugrah, A., & Susilowati, N. E. (2021). Character education-based digital physics comic on newton's law: Students and teachers' perceptions. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012007>
- Ghofur, A. (2022). Digital Comic Media on Smartphones to Improve Communication Skills. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3). <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.149>
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(3). <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I03.28967>
- Hanif, M., Asrowi, A., & Sunardi, S. (2018). Students' Access to and Perception of Using Mobile Technologies in the Classroom: the Potential and Challenges of Implementing Mobile Learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(4), 644–650. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i4.8398>
- Haryanti, A., Yusuf, M., & Agung, L. (2021). Students' Perceptions About the Use of Android-Based Learning Media in Physical Education Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 836–842. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.633>
- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Nuri, D., Utomo, P., Fitriyana, N., & Language, I. (2022). Android Based Material to Teach Early Reading for Primary Students using Construct 2. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 27(6), 933–940.
- Heyne, N., Gnambs, T., Lockl, K., & Neuenhaus, N. (2023). Predictors of adolescents' change in reading literacy: the role of reading strategies, reading motivation, and declarative metacognition. *Current Psychology*. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-04184-7>
- Hollman, A. K., Hollman, T. J., Shimerdla, F., Bice, M. R., & Adkins, M. (2019). Information technology pathways in education: Interventions with middle school students. *Computers & Education*, 135, 49–60. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.019>
- Ilhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. (2021). Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3(1). <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>
- Istiq'faroh, N., Suhardi, & Mustadi, A. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Elementary Education Online*, 19(2). <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>
- Kandriasari, A., Yulianti, Y., Sachriani, & Jarudin. (2023). Mobile Learning American Service as Digital Literacy in Improving Students' Analytical Skills. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 31(2), 184–196.

<https://doi.org/10.37934/araset.31.2.184196>

- Kartika Sari, P., Arofatinajah, S., & Fajarianto, O. (2022). Development of Digital Comic on Thematic Learning to Improve Literature Skills of 5th Grade Students in Elementary School. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1). <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.23700>
- Lan, X., & Yu, Z. (2023). A Bibliometric Review Study on Reading Literacy over Fourteen Years. In *Education Sciences* (Vol. 13, Issue 1). <https://doi.org/10.3390/educsci13010027>
- Loveland, T. (2020). Educational Technology And Technology Education. In *Technology Education for Teachers* (pp. 115–136). ProQuest Ebook Central.
- McKim, C. A. (2017). The Value of Mixed Methods Research: A Mixed Methods Study. *Journal of Mixed Methods Research*, 11(2). <https://doi.org/10.1177/1558689815607096>
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i1.34251>
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. In *Bandung: Alfabeta*.
- Payanti, D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(April).
- Pedro, L. F. M. G., Barbosa, C. M. M. de O., & Santos, C. M. das N. (2018). A critical review of mobile learning integration in formal educational contexts. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0091-4>
- Rutta, C. B., Schiavo, G., Zancanaro, M., & Rubegni, E. (2021). Comic-based Digital Storytelling for Content and Language Integrated Learning. *Educational Media International*, 58(1). <https://doi.org/10.1080/09523987.2021.1908499>
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2). <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Shannon-Baker, P. (2016). Making Paradigms Meaningful in Mixed Methods Research. *Journal of Mixed Methods Research*, 10(4). <https://doi.org/10.1177/1558689815575861>
- Silalahi, U. (2015). Metode Penelitian Sosial Kuantitatif. *Journal of Visual Languages & Computing*, 11(3).
- Sugiyono, D. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Swandi, I. W., Wibawa, A. P., Pradana, G. Y. K., & Suarkad, I. N. (2020). The digital comic Tantri Kamandaka: A discovery for national character education. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(3).
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Syarif, A. (2020). Pembelajaran Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas I. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 3(2). <https://doi.org/10.47467/assyari.v3i2.88>

- Tan, Y., Fan, Z., Wei, X., & Yang, T. (2022). School Belonging and Reading Literacy: A Multilevel Moderated Mediation Model. *Frontiers in Psychology, 13*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.816128>
- Widarsa, I. W. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 2*(3), 332. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.21816>
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar Dasar. *Proceeding of Biology Education, 3*(1).
- Yeşilyurt, E., & Vezne, R. (2023). Digital literacy, technological literacy, and internet literacy as predictors of attitude toward applying computer-supported education. *Education and Information Technologies, 28*(8), 9885–9911. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11311-1>
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu, 6*(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>