



Inovasi Literasi Membaca melalui Media Konidin (Komik Unik Digital Interaktif)

I Kadek Agus Dwipayana Mahardika^{1*}, I Gede Suwindia², I Made Ari Winangun³

^{1,2,3}STAHN Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

E-mail: dwipayana493@gmail.com, igedesuwindia76@gmail.com, ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id

| Article Info | Abstract |
|--|---|
| Article History Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-03 Keywords: <i>Media Literacy; Unique Interactive Digital Comic.</i> | In Indonesia, students' literacy skills are still not optimal. This is known from the fact that based on the results of the latest PISA survey in 2023, Indonesia still ranks low. The average PISA score in the field of numeracy literacy is 366 points, 106 points away from the average score for countries in the world. The reading position of Indonesian students is 57th out of 65 other countries (PISA). Based on these problems, a unique interactive digital comic "KONIDIN" was designed as a literacy medium. This research uses a literature review method with descriptive analysis techniques, where researchers collect and examine various literature regarding the use of comic media as a literary medium. The results of the research studied were regarding comics and the development of comics as an effective literacy media over the last five years (2019-2023). Based on the results of the literature study, it can be said that the media "KONIDIN" can be a novelty or an innovation in literacy activities. The comic media used stimulates students more visually, even audio too, this stimulation helps increase students' interest and understanding in reading. |
| Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-03 Kata kunci: <i>Literasi Media; Komik Digital Interaktif yang Unik.</i> | Abstrak Di Indonesia, kemampuan literasi siswa masih belum optimal. Hal ini diketahui dari faktanya yang diperoleh berdasarkan hasil survei PISA terbaru tahun 2023 masih menempatkan Indonesia di peringkat yang rendah. Rata-rata nilai PISA pada bidang literasi numerasi adalah 366 poin, berjarak 106 poin dari nilai rata-rata negara di dunia. Posisi membaca siswa Indonesia berada di urutan ke-57 dari 65 negara lainnya (PISA). Berangkat dari permasalahan tersebut, dirancanglah komik unik digital interaktif "KONIDIN" sebagai media literasi. Penelitian ini menggunakan metode <i>literature review</i> dengan teknik analisis deskriptif, dimana peneliti mengumpulkan dan menelaah berbagai literasi tentang pemanfaatan media komik sebagai media literasi. Hasil penelitian yang dikaji mengenai komik dan pengembangan komik sebagai media literasi yang efektif selama lima tahun terakhir (2019-2023). Berdasarkan hasil studi literatur dapat dikatakan bahwa media "KONIDIN" dapat menjadi sebuah novelty atau sebuah inovasi dalam kegiatan literasi. Media komik yang digunakan lebih merangsang peserta didik secara visual, bahkan secara audio juga, rangsangan tersebut membantu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa dalam membaca. |

I. PENDAHULUAN

Literasi merupakan keterampilan dasar yang penting bagi setiap orang dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum paham membaca dan menulis. Hal ini terlihat dari tingginya angka buta huruf dan rendahnya angka melek huruf di masyarakat. Indonesia merupakan negara dengan tingkat melek huruf yang rendah. Menurut UNESCO, angka melek huruf di Indonesia hanya sekitar 72%, yang berarti sekitar 28% penduduk Indonesia buta huruf. Ini sejalan dengan hasil PISA 2023 yang tetap menempatkan Indonesia di peringkat rendah. Pada bidang literasi numerasi, nilai rata-rata PISA adalah 366 poin, setara dengan 106 poin dari nilai rata-rata negara di seluruh dunia. Dari

65 negara lainnya, kemampuan membaca siswa Indonesia berada di urutan ke-57 (PISA). Menurut PISA, hasil literasi siswa Indonesia menduduki posisi ketiga terbawah dan hanya selisih 0,4% dari posisi keempat. Hal ini menjadi masalah yang serius karena disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana pendidikan, kurangnya guru yang berkualitas, kurangnya keinginan belajar dari siswa, serta permasalahan ekonomi juga mempengaruhi tingkat melek huruf masyarakat.

Untuk mengatasi masalah literasi di Indonesia, diperlukan upaya yang konsisten dan berkelanjutan dari seluruh pemangku kepentingan. Selain itu, diperlukan upaya yang konsisten dan berkelanjutan dari pemerintah, masyarakat, dan dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas

pendidikan. Pemerintah harus bekerja lebih serius untuk meningkatkan sarana, prasarana, dan tenaga pengajar. Melihat betapa pentingnya literasi dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi, maka dalam kegiatannya harus mampu mengemas dengan sebaik mungkin sehingga siswa senang dalam berliterasi dan menaruh perhatiannya secara utuh terhadap literasi.

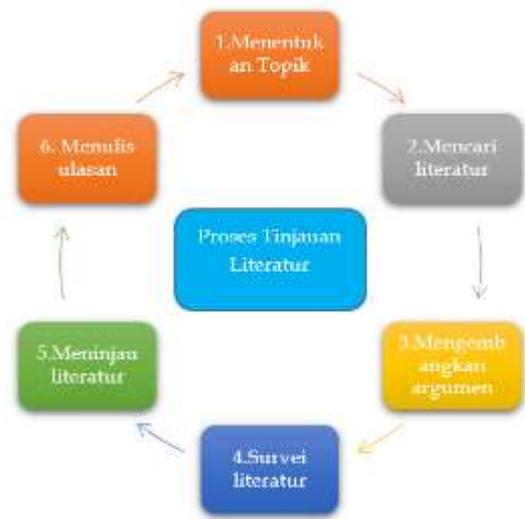
Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 September 2024 dengan Ibu Komang Armini selaku pegawai perpustakaan dan juga penggiat literasi di SD Negeri 3 Bungkulan, fenomena yang terjadi adalah: 1) Kegiatan literasi digital dengan mengirimkan cerita online melalui *WhatsApp Group* yang sudah dilakukan cenderung terabaikan begitu saja oleh siswa; 2) Kegiatan literasi menonton cerita bersama di perpustakaan ini masih terkesan kurang menarik sehingga siswa tidak mendapatkan stimulus dalam mengikuti kegiatan dan kurang berefek; 3) Rendahnya minat literasi membaca disebabkan asumsi anak terhadap cerita yang terasa sulit untuk dihafalkan, dipahami dan diceritakan kembali, apalagi dengan metode konvensional dengan membaca buku yang hanya tersedia di perpustakaan.

Kegiatan literasi seperti yang disampaikan, berdampak pada minat literasi siswa. Melihat kondisi tersebut dirasa perlunya perbaikan dalam proses kegiatan literasi dengan cara menerapkan media yang bervariasi, sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami bacaan dan mampu meningkatkan literasi siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi siswa adalah dengan menggunakan media "KONIDIN" merupakan akronim dari Komik Unik Digital Interaktif.

Keberadaan media sangat penting untuk proses pembelajaran keterampilan membaca di SD, khususnya keterampilan membaca. Media mempengaruhi antusiasme siswa untuk membaca dan membantu mereka memahami bacaan dengan lebih mudah. Menggunakan media adalah cara untuk meningkatkan minat membaca siswa. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih memahami apa yang dibaca. Media komik unik digital interaktif "KONIDIN" merupakan media yang mengkolaborasi antara gambar dan teks serta suara yang didesain dengan menyerupai seperti komik bersuara sehingga siswa dapat membaca dan menyimak secara bersama maupun terbimbing. Komik unik digital interaktif "KONIDIN" dapat menjadi motivasi yang kuat untuk anak tertarik dalam membaca atau literasi.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan dan menelaah berbagai literatur tentang penggunaan media komik sebagai media literasi. Mereka melakukan ini melalui metode review literatur dengan teknik analisis deskriptif. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data sistematis dan teoritis. Mencari referensi teori yang terkait dengan kasus atau masalah yang ditemui adalah pengertian tambahan dari studi literatur. Sumber referensi dapat berasal dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs web di internet. Koleksi referensi yang terkait dengan masalah dihasilkan dari penelitian literatur ini. Selama lima tahun terakhir (2019–2023), penelitian literatur telah dilakukan mengenai komik dan perkembangan komik sebagai media literasi yang efektif. Hasilnya disajikan dalam tabel yang memudahkan pembaca memahami seberapa efektif komik sebagai media literasi.



Gambar 1. Alur Studi Literatur

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Literasi Membaca

Literasi pada awal kemunculannya berarti melek aksara atau keberaksaraan yang mana fokus utamanya adalah membaca dan menulis (Tri & Suminto 2017). Menurut Maryati & Priatna (2018), literasi, atau literacy, berasal dari bahasa Latin, yang berarti litera atau huruf, yang berarti pemahaman pada suatu tulisan. Literasi dasar diharapkan dimiliki siswa di sekolah dasar, yang berarti mereka memiliki kemampuan untuk membaca, menulis, menghitung, menyampaikan, dan memberikan informasi yang berkaitan dengan pemahaman (Surangga, 2017). Literasi, berdasarkan pemaparan ini, didefinisikan

sebagai kemampuan untuk memahami apa yang dibaca, ditulis, atau diperoleh.

Membaca, menurut Maryani et al. (2017), adalah proses menemukan informasi dalam sebuah tulisan sebagai pengetahuan. Sederhananya, pengertian membaca didefinisikan sebagai proses melihat dan memahami isi tulisan (Ahmad, 2017). Menurut Faradina (2017), membaca berarti seseorang mengartikan, menafsirkan tanda-tanda atau lambang dalam bahasa yang dipahami pembaca. Oleh karena itu, membaca dapat didefinisikan sebagai proses yang dilakukan seseorang untuk memahami isi atau makna dari tulisan yang dibacanya sehingga mereka dapat mencernanya dalam bahasa yang mereka pahami.

Berdasarkan dari pemaparan-pemaran tersebut, literasi membaca dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami, memaknai, menggunakan, dan mempertimbangkan makna dari tulisan yang dibaca, sehingga membuat ingatan pembaca tetap hidup.

2. Komik sebagai Media Literasi

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) untuk meningkatkan ketertarikan dan minat siswa dalam pelajaran tertentu. Media juga merupakan berbagai macam alat yang membantu guru (guru) menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah diterima siswa. Ada banyak jenis media pembelajaran saat ini, mulai dari pembelajaran manual hingga digital. Salah satu media pembelajaran adalah komik, yang pada awalnya terdiri dari kumpulan buku dan kertas bergambar dan mengandung cerita yang menarik. Namun, seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, komik ini berkembang menjadi berbagai bentuk yang lebih menarik bagi siswa. Komik adalah salah satu jenis media grafis yang dirancang untuk menghibur pembaca dan menyajikan cerita dalam bentuk urutan gambar dan tulisan yang saling berhubungan. Komik memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat baca siswa sehingga mereka memiliki sikap positif terhadap materi pelajaran yang harus mereka pelajari.

Komik akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi jika digunakan sebagai media literasi. Komik juga

dapat membantu siswa memahami konsep karena mereka dapat memvisualisasikan konsep dan lebih mudah memahami konsep yang abstrak. Komik, sebagai media gambar bercerita, dapat membantu siswa memahami materi lebih baik karena "gambar dapat mempengaruhi proses kognitif pembaca" (Mayer, 1989, hlm. 244). Menurut Bauer (2005, hlm.15), "cerita membantu kita memahami dunia. Cerita mengajarkan apa yang mungkin terjadi..." Penggunaan media komik juga dapat menyebabkan *closure*, suatu proses mental yang membantu siswa memahami. "Aktivitas batin yang berupa pemahaman terhadap sesuatu yang belum lengkap dan bermakna berdasarkan pengalaman masa lalu" adalah apa yang dimaksud dengan pembukaan, menurut Nurgiyantoro (2013, hlm. 413).

Komik "KONIDIN" ini menyajikan alur cerita dalam bentuk gambar dan suara sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami bacaan, komik ini dapat digunakan dalam segala tingkatan jenjang kelas di SD baik kelas rendah maupun kelas tinggi. Pada kelas rendah maupun kelas tinggi komik ini digunakan dengan cara literasi mandiri maupun terbimbing, anak-anak dapat membaca dengan mandiri ataupun guru dapat membantu membacakan cerita pada komik, selain itu komik ini menyajikan suara yang dapat didengarkan dan dipahami oleh siswa sekalipun siswa tersebut belum fasih membaca. Melalui suara siswa yang belum fasih membaca atau belum mengenal huruf akan berusaha mencocokkan kalimat bacaan dengan suara yang keluar dari audio komik tersebut sehingga secara kebetulan dapat juga melatih siswa tersebut dalam membaca.

Kemudian komik ini juga dapat digunakan kepada siswa yang mengalami disabilitas pendengaran dan juga penglihatan, bagi siswa disabilitas pendengaran mereka dapat dengan baik memahami bacaan karena gambar yang disediakan cukup representatif terhadap bacaan sehingga memungkinkan untuk dicerna dengan baik dan teks tidak terlalu banyak. Selain itu bagi siswa yang mengalami keterbatasan penglihatan, mereka dapat dengan mudah memahami cerita melalui suara yang terdapat pada komik, suara ini sesuai dengan karakter tokoh dan juga bacaan yang terdapat pada komik. Keterampilan membaca dan menyimak dilatih betul dalam komik ini.

Beberapa penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada tahun (2019-2023) yang membahas komik sebagai media literasi yang efektif akan disajikan pada tabel 1 berikut:

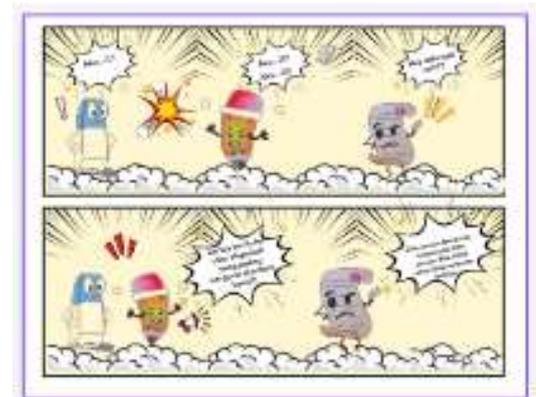
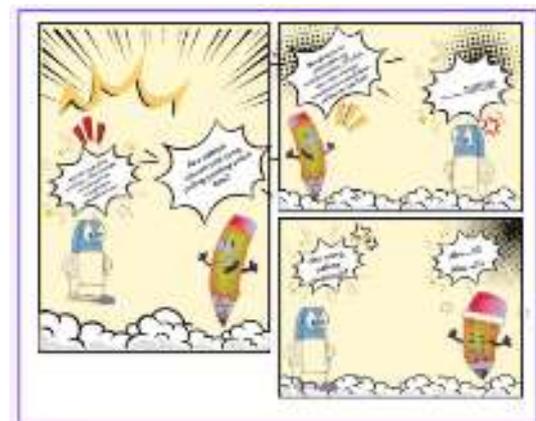
Tabel 1. Hasil Penelitian Relevan

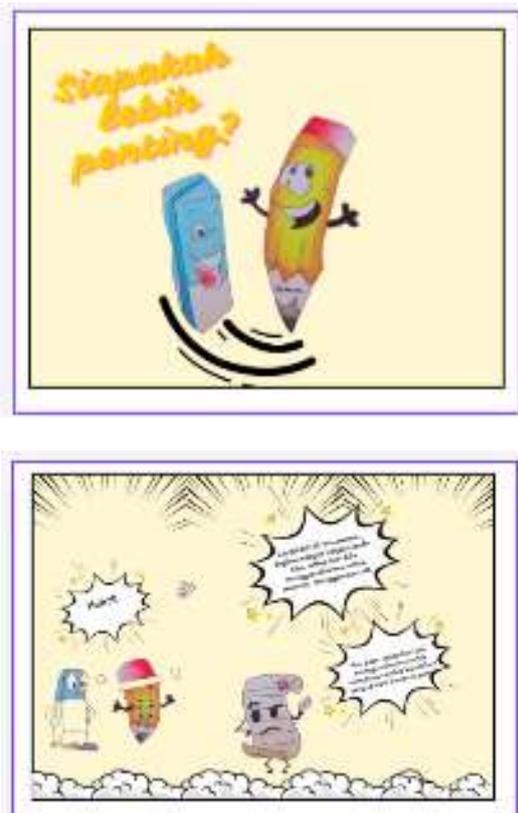
| No | Peneliti | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |
|----|--|---|--|
| 1 | Maulana Arafat Lubis (2019) | Penguatan literasi berbasis komik di sekolah dasar | Penggunaan komik yang diintegrasikan dengan materi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan literasi membaca siswa |
| 2 | Eddy Noviana, Munjiatun, Nofrico Afendi (2019) | Media pembelajaran komik sebagai sarana literasi informasi dalam pendidikan mitigasi bencana di sekolah dasar | Berdasarkan paparan yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu media pembelajaran yang menarik untuk memperkenalkan mitigasi bencana kepada peserta didik di sekolah dasar adalah media pembelajaran komik. Komik yang dikembangkan mengacu pada kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang berhubungan dengan tanggap kebencanaan. |
| 3 | Amaliyah Ulfah (2019) | Komik pembelajaran: sebuah media untuk membangun literasi siswa sekolah dasar | Komik dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun literasi siswa sekolah dasar. Penggunaan gambar-gambar dalam komik dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa sekolah dasar. |
| 4 | Wimbo Sirating Sito Resmi (2021) | Systematic literature review: Media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi dalam literasi membaca pemahaman | Berdasarkan hasil dan penjelasan paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik. berdasarkan pembahasan media komik ini sangat efektif digunakan, karena terdapat respon yang positif dari peserta didik |
| 5 | Revy Hotmariansi Purba, Eunice Widianti | Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan | Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan |

| | | | |
|----------------------|---|--|---|
| Setyaningtyas (2022) | Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD | bahwa: Media komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas 4 SD layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi pakar materi memperoleh skor 45 dengan presentase 90% kategori sangat tinggi. Hasil validasi pakar media memperoleh skor 53 dengan presentase 88,3% kategori sangat tinggi. Hasil validasi pakar bahasa memperoleh skor 41 dengan presentase 82% kategori sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik interaktif untuk penguatan literasi baca peserta didik kelas 4 SD, layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran literasi baca. | |
| 6 | Dian Ratna Puspananda (2022) | Studi literatur: komik sebagai media pembelajaran yang efektif | Respon peserta didik sangat positif dengan adanya komik sebagai media pembelajaran. |
| 7 | Ike Nurjanah, Mudopar, Ira Rahayu (2022) | Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar | Hasil uji kelayakan diperoleh rata-rata 93,96% dengan kategori sangat layak. Dengan begitu desain komik digital berbasis Keberagaman Budaya Indonesia dapat digunakan sebagai media literasi dalam membantu proses pembelajaran. |
| 8 | Shufi Khulda Filjinan, Supeno, Rusdianto (2022) | Pengembangan e-komik interaktif untuk meningkatkan literasi sains siswa smp pada pembelajaran ipa | Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan ini dapat dinyatakan bahwa e-komik interaktif dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA dikarenakan pada materi IPA, khususnya materi pencemaran lingkungan berhubungan erat dengan fenomena di sekitar siswa sehingga membutuhkan |

| | | | |
|----|---|---|---|
| | | | media yang menarik untuk menyampaikannya dengan media interaktif |
| 9 | Asis Nojeng dkk (2023) | PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital Kabupaten Majene | Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital telah membuktikan bahwa menggabungkan unsur-unsur tradisional, seperti cerita rakyat, dengan teknologi digital adalah langkah yang bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan literasi digital dan melestarikan warisan budaya lokal. |
| 10 | Sudarmi Yuanita Sari, Yesi Gusmania, Nailul Himmi Hasibuan (2023) | Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Literasi Numerasi | Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap media yang dikembangkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kualitas komik digital sebagai media literasi numerasi di SMK Muhammadiyah yang telah dikembangkan dapat disimpulkan :ditinjau dari aspek kevalidan berdasarkan penilaian media dari ahli materi, dan ahli media, media yang dikembangkan peneliti memperoleh rata-rata dari ahli materi termasuk kategori sangat layak |

Adapun contoh komik unik digital interaktif “KONIDIN)”dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





Gambar 2. Contoh Komik KONIDIN

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian tabel studi penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa media "KONIDIN" dapat menjadi sebuah novelty atau sebuah inovasi dalam kegiatan literasi. Media komik yang digunakan lebih merangsang peserta didik secara visual, bahkan secara audio juga, rangsangan tersebut membantu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa dalam membaca.

B. Saran

Berdasarkan uraian tabel studi penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa media "KONIDIN" dapat menjadi sebuah novelty atau sebuah inovasi dalam kegiatan literasi. Media komik yang digunakan lebih merangsang peserta didik secara visual, bahkan secara audio juga, rangsangan tersebut membantu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa dalam membaca.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, A. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan

Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 75-83.

Faradina, Nindya. 2017. Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa di SD Islam Terpadu Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten. *Jurnal Hanata Widya*. 6 (8). (hlmn. 60-69).

Filjinan, S. K., Supeno, S., & Rusdianto, R. (2022). Pengembangan e-komik interaktif untuk meningkatkan literasi sains siswa SMP pada pembelajaran IPA. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(2), 125-129.

Hasibuan, N. H. (2023). Pengembangan komik digital sebagai media literasi numerasi. *PYTHAGORAS: JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 12(1), 85-94.

Lubis, M. A. (2019). Penguatan literasi berbasis komik di sekolah dasar. *preprint*.

Maryani, dkk. 2017. Signifikansi Metode Guide Reading Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Teori Membaca Nyaring. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 4, No. 2 (hlm. 126-139). Tersedia pada <https://ojs.unida.ac.id/jtdik/article/view/924/pdf>. Diunduh pada 30 November 2024.

Maryati, I., & Priatna, N. (2018). Analisis Kemampuan Literasi Statistis Siswa Madrasah Tsanawiyah dalam Materi Statistika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2 (2), 205-212.

Nojeng, A., Ismail, A., Fakhri, M. M., Rifqie, D. M., & Tabbu, M. A. S. (2023). PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital Kabupaten Majene. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 213-221.

Noviana, E., Munjiatun, M., & Afendi, N. (2019, August). Media pembelajaran komik sebagai sarana literasi informasi dalam pendidikan mitigasi bencana di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 61-73).

- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98-107.
- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5572-5578.
- Puspananda, D. R. (2022). Studi literatur: komik sebagai media pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1), 85-92.
- Suragangga, N. 2017. “ Mendidik Lewat Literasi untuk Pendidikan Berkualitas”. *Jurnal Penjaminan Mutu Lembaga Penjaminan Mutu Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar*, Volume 3 Nomor 2 Agustus 2017.
- Tri, M., Agus, N., & Suminto, A. S. (2017). Menumbuhkan Budaya Literasi Sastra di Kalangan Anak-anak SD.
- Ulfah, A. (2016). Komik Pembelajaran: Sebuah Media Untuk Membangun Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Repository Universitas Ahmad Dahlan*, 2.