

EKSPLORASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM MENINGKATKAN LITERASI SISWA KELAS 3 SD NEGERI KRAPYAK WETAN

Anisa Salsabila¹, Heru Purnomo², Wahyu Kurniawati³

anisasalsabila451@gmail.com

herupurnomo809@gmail.com @upy.ac.id

FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta

Abstrak Penelitian ini menyelidiki efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Krapyak Wetan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang nyata dalam keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi kurikulum. Namun, penelitian ini juga menemukan tantangan seperti rendahnya kemampuan literasi siswa. Studi ini menggarisbawahi pentingnya menerapkan strategi pendukung untuk mengoptimalkan efektivitas penggunaan komik dalam lingkungan pendidikan. Temuan ini berkontribusi pada literatur yang berkembang tentang metodologi pengajaran inovatif dan pentingnya mengatasi tantangan literasi dalam pendidikan dasar.

Kata Kunci: Komik, Literasi, Pembelajaran, SD Negeri Krapyak Wetan, Keterlibatan Siswa

Abstract This study examines how effective it is to use comic-based learning media to improve literacy skills of students in third grade at Krapyak Wetan Elementary School. Through a qualitative approach, data were gathered via observations, interviews, and document analysis. Findings reveal a noticeable improvement in student engagement and comprehension of the curriculum material. However, challenges such as low literacy proficiency among students were identified. The study underscores the significance of implementing supportive strategies to optimize the efficacy of comic integration in educational settings. These findings contribute to the growing body of literature on innovative teaching methodologies and underscore the importance of addressing literacy challenges in primary education.

Keywords: *Comic, Literacy, Learning, Krapyak Wetan Elementary School, Student Engagement*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar penting dalam pembangunan suatu negara, dan Indonesia telah berupaya melakukan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam beberapa dekade terakhir, perubahan signifikan telah terjadi terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Transformasi ini bertujuan untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa saat ini, yang hidup dalam era digital dan sangat terpapar oleh berbagai bentuk media visual. Salah satu inovasi yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komik.

Pendidikan dasar memainkan peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa, terutama dalam bidang literasi. Literasi, yang mencakup kemampuan membaca, menulis, memahami, dan menggunakan bahasa secara efektif, menjadi salah satu fokus utama dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Namun, di berbagai sekolah dasar, termasuk di SD Negeri Krapyak Wetan, masih terdapat tantangan signifikan dalam meningkatkan literasi siswa. Rendahnya minat baca dan kesulitan memahami teks sering kali menjadi penghalang utama dalam proses pembelajaran (Kemendikbud, 2019).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, berbagai inovasi dalam media pembelajaran telah dikembangkan untuk mengatasi masalah ini. Salah satu media pembelajaran yang semakin populer adalah komik. Komik memiliki daya tarik visual yang kuat dan mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Kurniawan & Santosa, 2020). Penggunaan komik dalam pembelajaran diharapkan dapat mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional, serta meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Fitriani, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran komik dalam meningkatkan literasi siswa kelas 3 di SD Negeri Krapyak Wetan. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pengalaman dan persepsi siswa serta guru terhadap penggunaan komik dalam pembelajaran. Dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif mengenai efektivitas dan tantangan dalam penerapan media pembelajaran komik di lingkungan sekolah dasar (Creswell, 2014; Yin, 2018).

Literasi merupakan kunci utama untuk membuka gerbang ilmu pengetahuan dan peluang di masa depan. Di era digital saat ini, kemampuan literasi menjadi semakin penting, bukan hanya untuk memahami informasi, tetapi juga untuk berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Namun, ironisnya, tingkat literasi di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil skor tes PISA (Programme for International Student Assessment) menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat bawah dalam hal literasi (OECD, 2023). Hal ini tentu menjadi keprihatinan bagi semua pihak, terutama bagi para pendidik yang bertanggung jawab untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Di tengah berbagai upaya untuk meningkatkan literasi, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi salah satu kunci. Komik, dengan visualnya yang menarik dan ceritanya yang mudah dipahami, memiliki potensi besar untuk menjadi senjata ampuh dalam memerangi rendahnya tingkat literasi siswa. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan minat baca, pemahaman materi, dan kemampuan menulis siswa (Supriyadi, 2017; Sari, 2018; Darmawan, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa komik memiliki potensi yang menjanjikan untuk meningkatkan literasi siswa.

Studi ini penting karena memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan literasi siswa. Dengan memahami bagaimana komik dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, sekolah dapat mengadopsi metode ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan

bermakna bagi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital (Sugiyono, 2017; Kemendikbud, 2020).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran komik dalam meningkatkan literasi siswa kelas 3 di SD Negeri Krapyak Wetan. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan interaksi siswa serta guru dalam konteks penggunaan komik sebagai media pembelajaran (Creswell, 2014). Metode ini menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen untuk mengumpulkan data.

1. Lokasi dan Partisipan Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Krapyak Wetan, merupakan salah satu sekolah dasar di Yogyakarta. Partisipan penelitian terdiri dari siswa kelas 3 dan guru yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media komik. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive, dengan kriteria siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru yang memiliki pengalaman dalam menggunakan komik sebagai alat bantu pembelajaran (Sugiyono, 2017).

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana komik digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Peneliti mencatat interaksi antara guru dan siswa, respon siswa terhadap media komik, serta dinamika kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk memahami konteks penggunaan komik dan efeknya terhadap minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Yin, 2018).

b. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan beberapa siswa kelas 3. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mendapatkan wawasan mengenai strategi pengajaran yang digunakan, persepsi guru tentang efektivitas komik, dan tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Wawancara dengan siswa bertujuan untuk memahami pengalaman mereka dalam menggunakan komik sebagai alat pembelajaran, minat mereka terhadap komik, dan pengaruhnya terhadap pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Setiap wawancara direkam dan ditranskrip untuk dianalisis lebih lanjut (Creswell, 2014).

c. Analisis Dokumen

Dokumen yang dianalisis meliputi materi pembelajaran berupa komik yang digunakan dalam kelas, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta hasil pekerjaan siswa seperti lembar kerja dan tes. Analisis dokumen ini bertujuan untuk memahami struktur dan isi komik, serta bagaimana komik tersebut diintegrasikan dalam kurikulum dan aktivitas pembelajaran (Sugiyono, 2017).

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan analisis dokumen dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Proses analisis ini melibatkan beberapa tahap, yaitu:

- Transkripsi: Semua data dari wawancara dan catatan observasi ditranskrip untuk memudahkan analisis (Yin, 2018).
- Pengodean: Data ditandai dengan kode-kode tertentu yang menggambarkan tema atau kategori penting yang muncul dari data (Creswell, 2014).
- Identifikasi Tema: Kode-kode yang serupa dikelompokkan menjadi tema-tema utama yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2017).

- d. Interpretasi Data: Tema-tema yang telah diidentifikasi dianalisis lebih lanjut untuk menemukan pola dan makna yang lebih mendalam terkait penggunaan komik dalam pembelajaran (Yin, 2018).
5. Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, peneliti menggunakan triangulasi sumber data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumen. Selain itu, peneliti juga melakukan member checking dengan mengkonfirmasi temuan awal kepada partisipan untuk memastikan interpretasi yang akurat dan sesuai dengan pengalaman mereka (Creswell, 2014).

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penggunaan media pembelajaran komik dalam meningkatkan literasi siswa kelas 3 di SD Negeri Krpyak Wetan, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat efektivitasnya.

Hasil dan Pembahasan

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema Kearifan Lokal berupa Permainan Tradisional

Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan media pembelajaran komik dalam meningkatkan literasi siswa kelas 3 di SD Negeri Krpyak Wetan. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan komik berhasil meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, terutama dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Siswa tampak lebih antusias dan bersemangat saat mengikuti pelajaran yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Mereka lebih aktif dalam berdiskusi dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Kurniawan dan Santosa (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa secara signifikan.

Wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan komik memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, mengurangi tingkat kebosanan siswa, dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas. Guru merasakan bahwa komik membantu dalam menyampaikan materi yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut guru, komik memberikan visualisasi yang menarik dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga membantu mereka dalam menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan situasi nyata. Hal ini sejalan dengan temuan Fitriani (2019) yang menyoroti pentingnya integrasi komik dalam pembelajaran untuk memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan minat belajar siswa.

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran komik. Salah satunya adalah rendahnya keterampilan membaca dan menulis siswa, yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan komik dalam pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa kesulitan dalam membaca teks dalam komik, terutama ketika tersebut menggunakan kosakata yang lebih kompleks atau gaya bahasa yang tidak biasa bagi mereka. Guru juga mengungkapkan bahwa mereka perlu memberikan bimbingan ekstra kepada siswa yang memiliki kemampuan literasi rendah untuk memastikan mereka dapat mengikuti cerita dalam komik dengan baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan literasi siswa dapat menjadi hambatan dalam efektivitas penggunaan komik sebagai media pembelajaran (Fitriani, 2019).

Selain itu, terdapat juga tantangan terkait dengan pemilihan dan penyusunan konten komik yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Guru menyatakan bahwa tidak semua komik yang tersedia di pasaran sesuai dengan kurikulum atau relevan dengan materi yang diajarkan. Oleh

karena itu, guru sering kali harus menyesuaikan atau bahkan membuat komik sendiri yang sesuai dengan standar kompetensi dan minat siswa. Proses ini memerlukan waktu dan keterampilan tambahan, serta kerjasama dengan ahli komik atau ilustrator. Menurut Sugiyono (2017), penyesuaian konten komik agar sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif.

Dengan demikian, penelitian ini menambah pemahaman kita tentang potensi dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran komik untuk meningkatkan literasi siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyoroti pentingnya integrasi komik dalam pembelajaran untuk memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan minat belajar siswa (Kurniawan & Santosa, 2020; Fitriani, 2019). Selain itu, hasil penelitian ini juga menggarisbawahi perlunya strategi pendukung, seperti pengembangan keterampilan literasi siswa, untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan komik dalam konteks pendidikan (Andriani & Widiyanto, 2020). Penelitian ini merekomendasikan pengembangan program pelatihan bagi guru dalam menggunakan dan membuat komik sebagai media pembelajaran, serta penyediaan sumber daya komik yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan pendekatan yang terstruktur dan dukungan yang memadai, komik dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan literasi dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

3.1. Aplikasi Komik di Sekolah Dasar

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran di sekolah dasar telah menjadi salah satu inovasi yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media komik menawarkan cara penyampaian materi yang menarik melalui kombinasi gambar dan teks yang dapat memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Berikut adalah beberapa cara pengaplikasian komik dalam pembelajaran di sekolah dasar:

1. Penyampaian Materi Pelajaran

Komik dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik. Misalnya, dalam pelajaran sains, komik dapat menjelaskan konsep perubahan cuaca dengan cerita yang melibatkan karakter anak-anak yang mengalami berbagai kondisi cuaca. Ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik karena mereka dapat mengaitkannya dengan situasi sehari-hari yang digambarkan dalam cerita (Kurniawan & Santosa, 2020).

2. Meningkatkan Keterampilan Literasi

Penggunaan komik dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa, baik dalam hal membaca maupun menulis. Komik dengan narasi yang sederhana dan visual yang menarik dapat mendorong siswa untuk membaca lebih banyak dan memahami konten dengan lebih mudah. Studi oleh Fitriani (2019) menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa secara signifikan.

3. Meningkatkan Partisipasi dan Motivasi Belajar Siswa

Komik meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa selama proses belajar, yang merupakan keuntungan utama dari penggunaan ini. Komik sering kali membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan. Guru dapat menggunakan komik sebagai alat untuk menarik perhatian siswa pada awal pelajaran atau sebagai alat untuk menjelaskan materi yang lebih sulit. Penelitian oleh Rahmawati dan Wibowo (2017) menemukan bahwa komik dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

4. Menyediakan Materi Pembelajaran yang Interaktif

Komik dapat digunakan sebagai bahan ajar interaktif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berdiskusi. Siswa dapat diajak untuk menganalisis cerita, mendiskusikan karakter, dan menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh tokoh dalam komik. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan berkomunikasi siswa (Arifin & Yulianto, 2018).

5. Mengatasi Tantangan Keterampilan Membaca dan Menulis

Meskipun komik memiliki banyak manfaat, tantangan terkait rendahnya keterampilan membaca dan menulis siswa masih ada. Untuk mengatasi ini, komik harus dirancang dengan

memperhatikan tingkat kemampuan literasi siswa. Konten harus disesuaikan dengan kurikulum dan disusun dengan cara yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Penelitian oleh Sugiyono (2017) menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa.

6. Evaluasi Pembelajaran melalui Komik

Guru dapat menggunakan komik sebagai alat evaluasi untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Misalnya, siswa dapat diminta untuk membuat komik sederhana yang menggambarkan konsep yang telah mereka pelajari. Ini tidak hanya membantu guru mengevaluasi pemahaman siswa tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka (Widodo & Susanto, 2019).

3.2. Enam Macam Literasi

Literasi, yang awalnya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, kini telah berkembang mencakup berbagai keterampilan penting dalam kehidupan modern. Berikut adalah enam macam literasi yang memiliki peran penting:

1. Literasi Dasar

Literasi dasar adalah kemampuan untuk membaca, menulis, dan berhitung. Ini merupakan fondasi dari semua jenis literasi lainnya dan sangat penting untuk keberhasilan akademis dan keterlibatan sosial. Literasi dasar membantu individu berkomunikasi, memahami informasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari.

2. Literasi Informasi

Literasi informasi adalah kemampuan untuk mengenali kapan informasi diperlukan dan memiliki kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi tersebut secara efektif. Ini termasuk kemampuan untuk menilai kredibilitas sumber informasi dan menggunakan informasi secara etis. Literasi informasi sangat penting di era digital, di mana informasi tersedia dalam jumlah besar dan berbagai bentuk.

3. Literasi Digital

Literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses dan mengelola data menggunakan teknologi digital, seperti komputer, internet, dan perangkat mobile. Ini juga melibatkan pemahaman tentang etika digital, keamanan online, dan cara berkomunikasi secara efektif di dunia digital. Literasi digital adalah keterampilan penting untuk pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial di dunia modern.

4. Literasi Media

Literasi media adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi pesan-pesan yang disampaikan melalui media massa, seperti televisi, radio, surat kabar, dan media sosial. Ini membantu individu mengembangkan sikap kritis terhadap informasi media, memahami tujuan di balik pesan media, dan mengenali bias atau misinformasi.

5. Literasi Visual

Literasi visual adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan gambar, grafik, dan visual lainnya untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi. Ini melibatkan kemampuan untuk menafsirkan dan membuat makna dari informasi visual serta menggunakan gambar untuk mendukung pemahaman dan komunikasi.

6. Literasi Keuangan

Literasi keuangan adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai keterampilan keuangan, termasuk pengelolaan uang, investasi, perencanaan keuangan, dan pemahaman tentang produk keuangan. Literasi keuangan membantu individu membuat keputusan yang bijaksana mengenai uang, mengelola keuangan pribadi dengan efektif, dan mencapai kestabilan finansial.

Dari beberapa macam literasi penelitian ini akan menggunakan literasi informasi untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi tersebut secara efektif.

3.3. Literasi Informasi

Literasi informasi adalah kemampuan untuk mengenali kapan informasi dibutuhkan serta memiliki kapasitas untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi tersebut

secara efektif. Literasi informasi adalah keterampilan penting di era digital yang penuh dengan berbagai macam informasi dari berbagai sumber. Kemampuan ini melibatkan serangkaian keterampilan kritis yang memungkinkan seseorang untuk menavigasi, memahami, dan memanfaatkan informasi dengan cara yang bijaksana dan bertanggung jawab (Bruce, 1997).

Literasi informasi terdiri dari beberapa komponen utama. Pertama, kemampuan mengenali kebutuhan informasi, yang berarti memahami apa yang diperlukan untuk diketahui atau dipahami dalam berbagai konteks. Kedua, kemampuan mencari informasi, yang melibatkan penggunaan berbagai alat pencarian seperti perpustakaan, database online, mesin pencari internet, dan sumber lainnya (American Library Association, 1989). Ketiga, kemampuan mengevaluasi informasi, di mana seseorang menilai kredibilitas, keakuratan, bias, dan relevansi informasi yang ditemukan (Association of College and Research Libraries, 2000). Keempat, kemampuan menggunakan informasi secara efektif untuk tujuan tertentu, seperti menulis makalah, memberikan presentasi, atau membuat keputusan. Kelima, kemampuan mengkomunikasikan informasi dengan jelas dan efektif kepada orang lain, baik secara lisan maupun tertulis. Terakhir, kemampuan untuk menggunakan informasi secara etis dan legal, termasuk menghargai hak cipta dan menghindari plagiarisme (Bruce, 1997).

Dalam konteks akademis, literasi informasi sangat penting untuk keberhasilan pendidikan dan penelitian. Mahasiswa yang memiliki keterampilan literasi informasi yang baik mampu mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi untuk menyelesaikan tugas dan proyek penelitian dengan lebih efektif. Di dunia profesional, literasi informasi membantu individu dalam membuat keputusan yang terinformasi, seperti mengumpulkan data pasar yang relevan dan mengevaluasi tren industri (Eisenberg, Lowe, & Spitzer, 2004). Dalam kehidupan sehari-hari, literasi informasi membantu individu mencari informasi kesehatan, memahami berita, dan membuat keputusan pembelian yang bijaksana. Literasi informasi juga penting untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, termasuk kemampuan untuk memahami isu-isu sosial dan politik, mengevaluasi informasi dari berbagai sumber, dan berpartisipasi dalam diskusi publik dengan cara yang terinformasi dan konstruktif (Catts & Lau, 2008).

Era digital telah mengubah cara kita mengakses dan menggunakan informasi. Dengan melimpahnya informasi yang tersedia secara online, literasi informasi menjadi semakin penting. Teknologi digital menawarkan akses yang lebih mudah ke informasi, tetapi juga menuntut keterampilan yang lebih tinggi untuk mengevaluasi kualitas dan kredibilitas informasi tersebut. Literasi informasi di era digital melibatkan keterampilan untuk menggunakan alat-alat pencarian online, memahami cara kerja algoritma mesin pencari, dan menavigasi media sosial serta platform digital lainnya (Eisenberg, Lowe, & Spitzer, 2004). Ini juga mencakup kesadaran akan keamanan siber dan privasi data pribadi, serta etika dalam penggunaan informasi digital.

Literasi informasi adalah keterampilan esensial yang memberdayakan individu untuk menavigasi dunia informasi yang kompleks dan beragam. Dengan mengembangkan literasi informasi, individu dapat menjadi pencari informasi yang lebih kritis, pengguna informasi yang lebih etis, dan pembuat keputusan yang lebih terinformasi, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Pendidikan merupakan pilar penting dalam pembangunan negara, dan Indonesia terus berinovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu inovasi yang signifikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komik, yang semakin populer dalam dekade terakhir. Komik, dengan daya tarik visual yang kuat, mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sehingga membantu mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional dan meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan komik dalam meningkatkan literasi siswa kelas 3 di SD Negeri Krapyak Wetan, Yogyakarta. Literasi, yang mencakup kemampuan membaca, menulis, memahami, dan menggunakan bahasa secara efektif, merupakan fokus utama dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Namun, tantangan signifikan, seperti rendahnya minat baca dan kesulitan memahami teks, masih ada di banyak sekolah dasar.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa serta guru terhadap penggunaan komik dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa tampak lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran, serta lebih aktif dalam berdiskusi dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penggunaan komik, seperti rendahnya keterampilan membaca dan menulis siswa, yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan komik. Selain itu, pemilihan dan penyusunan konten komik yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa juga menjadi tantangan tersendiri.

Studi ini menyimpulkan bahwa komik memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi siswa, namun memerlukan strategi pendukung seperti pengembangan keterampilan literasi siswa dan penyediaan sumber daya komik yang sesuai dengan kurikulum. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan program pelatihan bagi guru dalam menggunakan dan membuat komik sebagai media pembelajaran, serta penyediaan sumber daya yang memadai untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan komik dalam konteks pendidikan.

Daftar Referensi

- Andriani, R., & Widiyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 211-223.
- Anwar, S., & Purnamasari, D. (2018). Efektivitas Media Komik dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 123-134.
- Arifin, Z., & Yulianto, H. (2018). Komik sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital.
- Bruce, C. (1997). Information literacy: What is it and why does it matter? In *Information literacy: A critical challenge for the 21st century* (pp. 1-16). Chicago: American Library Association.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Darmawan, D. (2019). Penggunaan komik untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa kelas 6 SD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1-10.
- Fajar, R., & Lestari, D. (2018). Penggunaan Komik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Kritis*, 9(3), 299-310.
- Fitriani, D. R. (2019). Penggunaan komik untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 1-10.
- Fitriani, R. (2019). Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa dan Literasi di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2), 105-120.
- Handayani, T. (2017). Pengaruh Komik Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(2), 167-178.
- Hartono, R., & Suryadi, T. (2017). Komik sebagai Media Pembelajaran Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi*, 9(2), 175-186.
- Hidayat, M. (2017). Komik sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 45-56.
- Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 233-244.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Profil Pendidikan Dasar 2019*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawan, A., & Santosa, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Komik terhadap Pemahaman Konsep Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 8(1), 65-80.
- Kurniawan, D. A., & Santosa, A. (2020). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa pada materi sejarah kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Islam STAIN Kudus*, 4(2), 114-125.
- Lestari, I., & Anugrah, S. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 89-100.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023).
- Pratiwi, R., & Setiawan, I. (2019). Pengaruh Media Komik terhadap Peningkatan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Sains*, 11(3), 345-356.
- Putri, D. A., & Susanti, E. (2020). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

- Jurnal Pendidikan Sosial*, 12(1), 89-100.
- Rahmawati, E., & Wibowo, A. (2017). Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Kreativitas*, 7(1), 45-56.
- Saputra, D., & Nugroho, R. (2019). Pengaruh Media Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa
- Sari, A. P., & Yuwono, S. (2020). Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2), 177-188.
- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 123-134.
- Supriyanto, B. (2016). Pengembangan Komik Pendidikan dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 8(4), 201-212.
- Wahyuni, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 7(2), 167-178.
- Widodo, A., & Susanto, H. (2019). Penggunaan Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(4), 245-256.
- Widodo, N. F., & Susanto, A. (2019). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 SDN 1 Kalibaru. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(1), 1-10.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research: Design and methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Yulianti, R., & Prasetyo, B. (2018). Penggunaan Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(3), 211-222.