

# **Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Anak untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Budaya dan Kewargaan pada Siswa Kelas Iv Sdn Mrican 1**

**Elfi Dwi ROKhimah**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI  
Kediri

e-mail: elfiidwi@gmail.com

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kompetensi literasi budaya dan kewargaan yang memanfaatkan dari media komik cerita anak. Dalam penelitian ini digunakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa dibilang R&D. Penelitian ini menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Penerapan, (5) Evaluasi. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media komik cerita anak. Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Media komik cerita anak dinyatakan valid dan dapat digunakan karena memperoleh hasil validasi media sebesar 84% dan hasil validasi perangkat pembelajaran memperoleh nilai 78%. (2) Media komik cerita anak dinyatakan efektif karena memperoleh hasil 90% pada uji coba terbatas dan memperoleh hasil 85% pada uji coba luas yang berarti media komik dinyatakan efektif.

**Kata kunci:** Media Komik, Cerita Fiksi, Bahasa Indonesia.

## **Abstract**

This study aims to improve the competence of cultural literacy and citizenship that utilizes children's story comic media. In this study used the type of research and development or commonly called R&D. This study uses the ADDIE model through 5 stages, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. This development produces a product in the form of comic media for children's stories. The conclusions of the results of this study are (1) Comic children's story media is declared valid and can be used because it obtains media validation results of 84% and learning device validation results obtain a value of 78%. (2) Comic media for children's stories was declared effective because it obtained 90% results in limited trials and obtained 85% results in wide trials, which means that comic media was declared effective.

**Keywords:** Comic Media, Fiction Stories, Indonesian Language

## **PENDAHULUAN**

Literasi Budaya dan kewarganegaraan merupakan salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai siswa Sekolah Dasar. Literasi budaya dan kewarganegaraan diberikan untuk membekali siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan yang mendasari siswa sekolah dasar kota Kediri. Pemahaman ini mencakup sejumlah keterampilan, seperti kemampuan untuk mengenali, menghargai, dan memahami perspektif dan praktik budaya yang berbeda, serta kemampuan untuk memahami hak dan tanggung jawab warga negara.

Kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan penting untuk dikembangkan pada anak-anak. Kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya dan nilai-nilai

yang ada dalam masyarakat. Peningkatan kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak-anak dapat membantu mereka menjadi individu yang lebih berpengetahuan dan lebih berempati terhadap orang lain, serta dapat membantu meningkatkan kesadaran mereka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat.

Dengan memahami nilai-nilai dan perspektif budaya yang berbeda, siswa dapat menjadi lebih terbuka dan toleran terhadap perbedaan, menghargai keragaman budaya, dan membangun kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang. Sementara itu, dengan memahami hak dan tanggung jawab warga negara, siswa dapat memahami peran mereka dalam masyarakat dan menjadi warga negara yang aktif, bertanggung jawab, dan berkontribusi dalam pembangunan masyarakat yang lebih baik.

Kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak sangat penting untuk membentuk karakter yang baik dan mengembangkan sikap positif terhadap masyarakat dan negara. Namun, pada kenyataannya, masih banyak anak yang belum memiliki kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan yang memadai. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak.

Oleh karena itu, pengembangan media komik cerita anak berbasis cerita anak sebagai media pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan menjadi sangat penting dilakukan. Media ini dapat menggambarkan kehidupan sehari-hari anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak dengan lebih efektif.

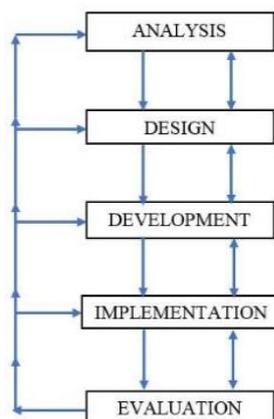
Dengan demikian dalam penelitian ini dikembangkan media komik cerita anak berbasis cerita anak sebagai media pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi literasi budaya dan kewarganegaraan pada anak serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak. Selain itu literasi budaya dan kewarganegaraan sangat penting untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang terampil, terbuka, toleran, dan bertanggung jawab dalam masyarakat yang semakin beragam dan kompleks.

Hasil pengamatan data awal di lapangan ditemukan bahwa banyak siswa yang tidak mengenal budaya lokal mereka sendiri, pada waktu kegiatan literasi fasilitas yang tersedia masih amat sangat kurang, hal tersebut menyebabkan kurangnya keterkaitan membaca siswa tentang budaya dan kewarganegaraan.

Salah satu solusinya yang dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan permasalahan diatas adalah pengembangan media komik dinilai sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas. Pengembangan media komik berbasis cerita rakyat dianggap sebagai sarana yang tepat meskipun demikian komik yang ada dipasaran atau yang biasa beredar dimasyarakat belum dikembangkan berdasarkan cerita-cerita rakyat lokal sehingga siswa kurang mengenal budaya.

## **METODE**

Penelitian (Sugiyono, 2017) yaitu penelitian dan pengembangan atau research and developmend (R & D). yaitu dengan tujuan untuk melebarkan perkembangan produk yang sebelumnya sudah dibuat ataupun membuat suatu produk dengan inovasi yang sebelumnya belum pernah ada. Peneliti menggunakan prosedur pengembangan dengan tujuan untuk mengembangkan kompetensi literasi budaya dan kewargaan pada siswa sekolah dasar. adapun beberapa tahapan yang digunakan peneliti untuk membuat prosedur dan pengembangan.



Adapun beberapa penjelasan model bagan yang menggambarkan tahapan penelitian dalam penelitian kali ini dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Analysis (Analisis)

- a. Analisis Kebutuhan Isi/Konten Pada tahapan ini di lakukan kegiatan identifikasi materi pengembangan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat strategi pembelajaran selain itu untuk di lakukan analisis karakter dengan RPP pada mata pelajaran dan pengajaran yang berlaku.
- b. Analisis Kebutuhan Software (Perangkat Lunak) Analisis kebutuhan (need analysis) pada tahap ini bertujuan untuk 43 melakukan analisa kebutuhan fungsional sistem, analisa kebutuhan non fungsional, dan analisa sistem yang diperlukan dan mampu dilakukan oleh aplikasi perangkat lunak Moodle.

2. Design (Desain)

Desain merupakan kegiatan merancang suatu produk sesuai kebutuhan yang diinginkan. Menurut Sugiono (2016) "Design merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan." Pada tahap ini, media yang dikembangkan dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan alat, bahan, dan sarana pendukung berupa laptop/computer, aplikasi pembuatan komik, elemen pendukung. Kegiatan pembuatan media ini dalam penelitian dilakukan dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Media yang dibuat berbasis komik
- b. Konten (isi) Konten dalam media ini mencakup materi sesuai KD dan Indikator pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 2 daerah tempat tinggal kelas IV. Materi yang akan dikembangkan yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cerita fiksi.
- c. Konstruktur Produk yang dihasilkan adalah sebuah komik pembelajaran. Di dalam komik pembelajaran terdapat gambar yang memiliki 44 berbagai macam karakter. Komik ini dapat membantu siswa dengan mudah dalam memahami materi yang di pelajari. Selain itu, komik juga dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak mudah bosan, mengenal perkembangan teknologi dalam bentuk pembelajaran yang bermanfaat, sikap positif siswa semangat belajar semakin meningkat.

3. Development (Pengembangan)

Development adalah tahap pembuatan media yang telah dirancang sebelumnya. Menurut Sugiyono (2016) "Development merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk." Hasil pengembangan komik digital yang telah dibuat dan dikemas secara menarik sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan 45 materi. Dari hasil pengembangan kemudian di validasi oleh ahli media dan ahli materi agar dapat dievaluasi sehingga media layak atau tidak untuk di uji cobakan pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

#### 4. Implementation ( Implementasi)

Menurut Sugiyono (2016) “Tahap implementation adalah kegiatan menerapkan produk atau menggunakan produk.” Hal ini berarti pada tahap implementasi dilakukan penerapan dari produk komik sebagai media pembelajaran pada materi cerita fiksi siswa kelas IV SDN Mrican Kediri. Dalam penelitian ini tahap implementasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tahap uji coba terbatas dan uji coba dalam skala luas. Uji coba terbatas dilakukan 8 orang siswa untuk mengetahui kepraktisan awal dan keefektifan awal dari produk yang dikembangkan. Sedangkan uji coba luas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan akhir dari komik yang telah dikembangkan.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluation atau Evaluasi adalah proses untuk melihat (melakukan evaluasi) apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan pengembangan di awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap akhir tahapan pada keempat fase atau tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dengan secepatnya. Tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran (Trisiana dan Wartoyo, 2016)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kelayakan produk komik cerita anak dalam meningkatkan kompetensi literasi budaya dan kewargaan. Hasil angket validasi ahli materi serta ahli media menjadi penentu dalam hasil kevalidan terhadap penelitian ini.
  - a. Validasi Ahli Media

No	Aspek	Deskriptor	Angka Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Tampilan	1. Penulisan judul pada media komik				
		2. Penggunaan kata pada dialog			√	
		3. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	√			
2.	Teks	4. Ukuran huruf pada teks komik		√		
		5. Kejelasan tulisan pada media komik		√		
3.	Gambar	6. Bentuk gambar		√		
		7. Kesesuaian gambar dengan tulisan		√		
		8. Variasi gambar		√		
		9. Komposisi warna		√		
4.	Fungsi	10. Media pembelajaran komik mampu menarik minat baca		√		
		11. Media komik sebagai sumber belajar		√		
		12. Penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman konsep		√		
TOTAL SKOR			40			
TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH						
SKOR MAKSIMAL			48			

**Tabel 1 Rekapitulasi Validasi Media**

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil perhitungan dari penilaian validasi ahli media pada media komik cerita anak diperoleh nilai 48 jika dipresentasikan menjadi 84% yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan kelayakan produk.

b. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Deskriptor	Aspek Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Isi	1. Kesesuaian isi materi dengan silabus.			√	
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.			√	
		3. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa.			√	
		4. Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa.				√
		5. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.			√	
		6. Penggunaan 65 bahasa yang efektif dan efisien.			√	
2.	Bahasa	7. Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep.			√	
		8. Kejelasan dalam memberikan informasi.			√	
<b>TOTAL SKOR</b>			25			
<b>TOTAL SKOR YANG DIPEROLEH</b>						
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			32			

**Tabel 2 Rekapitulasi Validasi Materi**

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil perhitungan dari penilaian validasi ahli materi pada media komik cerita anak diperoleh nilai 32 jika dipresentasikan menjadi 78% yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan kelayakan produk.

2. Berdasarkan hasil observasi dilembaga tersebut, menunjukkan bahwa keterampilan anak untuk literasi budaya dan kewargaan meningkat setelah menggunakan media pembelajaran komik cerita anak. Adapun datanya sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Sebelum menggunakan media komik	Sesudah menggunakan media komik
1.	RH	77	94
2.	NH	50	77
3.	APP	77	88
4.	DPR	83	94
5.	AR	61	77
6.	LK	55	72
7.	YA	72	83
8.	VYA	44	75
9.	AS	77	83
10.	DES	61	66
11.	ZBW	72	83
12.	AW	66	83
13.	RG	72	88
14.	ZA	61	77

Dari tabel diatas menunjukkan ketuntasan tersebut berpedoman pada nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar  $\geq 75$ . Dari data nilai yang didapatkan dapat dihitung ketuntasan klasikal berikut.

$$\begin{aligned} KBK &= \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{20} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 85%. Hasil tersebut kemudian dicocokkan dengan kriteria uji keefektifan dan diperoleh bahwa media komik dinyatakan efektif.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang secara khusus dapat membuat keterampilan literasi budaya dan kewargaan pada anak sekolah dasar dalam membaca dan menerapkan kebiasaan kewargaan. Sejalan dengan pendapat Heinich, dkk (2011) juga berpendapat bahwa media merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan dari sumber ke penerima. Dalam penelitian ini pengembangan komik cerita anak sebagai media pembelajaran terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan kompetensi literasi anak dalam membaca dan mengenal budaya sekitar pada SDN Mrican 1 Desa Dermo Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan nilai 84% maka dikatakan bahwasannya nilai angket tersebut dinyatakan valid. Komik cerita anak terbukti mampu meningkatkan kompetensi literasi budaya dan kewargaan pada siswa sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisa penelitian hingga tahap terakhir yaitu pembahasan, maka diperoleh suatu kesimpulan. Dimana media pendidikan berupa Komik cerita anak ini sangat direkomendasikan untuk dipakai oleh guru untuk media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad. (1997). Media Instruksional Edukatif, Jakarta: PT Rineka Cipta

- Ali, dkk. (2017). Peta Jalan: Gerakan Literasi Nasional. Tim GLN Kemendikbud
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashar. (2011). Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Azhar, A (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Bonneff,. (1998). Komik Indonesia.Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Cangara, H. (2006). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta : Raja Grafio Persad
- Cecep, B. (2013), Media Pembelajaran
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gaya Media.
- Faizah, D.U., dkk. (2016). Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fitria, A. D. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMAN 1 Pitu Riase Kab. Sidenreng Rappang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar. Jurnal Bahas, 20(03).
- HAH Sanaky,(2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 5(2), 77-81.
- HB, Soeharto,. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD, Jurnal Edukasia Vol.3 No.1
- Iriantara. (2009). Literasi Media : Apa, Mengapa, Bagaiman. Bandung 113 Simbiosis Rekatama Media.
- Jailani,(2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, Yogyakarta: Jurnal Prima Edukasia.
- McLaren, P., & Jandrić, P. (2017). From liberation to salvation: Revolutionary critical pedagogy meets liberation theology. Policy Futures in Education, 15(5), 620-652.
- Moses.(2012) "Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua." Media Riset Bisnis & Manajemen 12.1.
- Muhammad Irham, et. all., (2013) Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran.
- Nettles, M. T., Scatton, L. H., Steinberg, J. H., & Tyler, L. L. (2011). Performance and passing rate differences of African American and white prospective teachers on Praxis™ examinations: a joint project of the National Education Association (NEA) and Educational Testing Service (ETS). ETS Research Report Series, 2011(1), i-82. No, U. U. (20). Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. Lembaran Ilmu Kependidikan, 36(1)
- Riduwan. (2010). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar), 2(1).
- Romdhoni. (2013) Al-Qur'an dan Literasi. Gombong: Linus.
- Rosmita, R., Suratno, S., & Nasori, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020) (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

- Rusman, (2013). Model-Model Pembelajaran. Edisi Kedua. Jakarta : PT Raja Grafinda Persada
- Sadiman, dkk. (2010). Media Pendidikan. Jakarta : Radja Grapindo Persada.
- Sudjana, dkk. (2002). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo. Teguh, (2014) Pengantar Pendidikan, hal.23-24
- Wahid, A. H., & Chusnul , D. (2018). Media dan Motivasi Belajar; Kritik Eksplanasi Konstruktif dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. An-Nuha Vol, 5(1), 1-21.
- Wahid, A. H., & Chusnul Muali, D. (2018). Media dan Motivasi Belajar; Kritik Eksplanasi Konstruktif dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. An-Nuha Vol, 5(1), 1-21