

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Komik Digital

a. Pengertian komik digital

Penggunaan media pembelajaran digital dapat dilakukan dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek, menggunakan media pembelajaran komik digital dengan memanfaatkan aplikasi HiPaint sebagai prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan menulis peserta didik membutuhkan objek atau bahan bacaan untuk mengembangkan ide-ide kreatif. Media komik digital dilengkapi dengan gambar animasi yang berkarakter, warna yang menarik, dan dilengkapi dengan balon kata, dan efek suara yang menerangkan suatu bunyi yang menggambarkan situasi (Ramadhani et al., 2022).

Menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital merupakan inovasi atau kebaruan serta keharusan bagi setiap guru untuk terus meningkatkan kreativitas, serta kompetensi dalam bidang teknologi komputer, karena media pembelajaran berupa komik digital yang disajikan dalam bentuk buku bergambar, yang mudah dicerna dan mengandung nilai pendidikan yang positif dan berkualitas tinggi. Hal ini diharapkan dapat mendorong tumbuhnya budaya membaca sejak dini dan

menumbuhkan pola pikir yang lebih baik pada siswa. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal di era abad 21 yang mendukung tujuan pendidikan kurikulum 2013, yang diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), karena dengan memiliki berpikir kritis dapat melatih peserta didik untuk mencari kebenaran dari setiap informasi yang diterimanya. Keterampilan ini sangat penting untuk mengatasi efek negatif dari akses tak terbatas ke informasi di abad ke21 (Zakiah et al., 2022).

Komik digital dapat didefinisikan sebagai sebuah cerita atau pengungkapan ide yang dituangkan dalam bentuk gambar. Media komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Ditinjau dari segi psikologis peserta didik, komik digital sesuai dengan karakteristik psikologis anak. Cerita bergambar atau komik dapat menambah pengetahuan dan menghibur. Sebuah informasi dalam bentuk gambar dapat lebih mudah diserap dan dipahami dibandingkan dengan kalimat naratif yang panjang (Angresia et al., 2022). Pemberian komik digital sesuai dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan dalam mengajar siswa di kelas. Berkaitan dengan penyampaian pesan dari pengirim bagi penerima tentunya harus

dikemas sedemikian rupa agar mudah dipahami oleh siswa (Atapukang, 2016).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat di simpulkan bahwa komik digital merupakan alat transfer pengetahuan yang berisi dari beberapa hasil konten kolaboratif antar komik dan perangkat digital yang dikemas dengan praktis sehingga memudahkan penggunanya dalam penggunaannya secara praktis dan efisien.

b. Kelebihan Komik Digital

Komik digital memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya semakin populer di kalangan pembaca modern. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemudahan akses. Dengan komik digital, pembaca dapat dengan mudah mengunduh dan membaca komik kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau komputer. Ini sangat memudahkan mereka yang memiliki mobilitas tinggi atau tinggal di daerah yang sulit dijangkau oleh distribusi fisik. Selain itu, komik digital seringkali lebih ekonomis karena tidak memerlukan biaya cetak dan distribusi fisik. Fitur tambahan seperti zoom, mode malam, dan pencarian teks juga meningkatkan pengalaman membaca dan memungkinkan pembaca menikmati detail yang mungkin terlewatkan dalam versi cetak. Komik digital juga mendukung keberlanjutan lingkungan dengan mengurangi penggunaan kertas dan dampak negatif dari proses produksi dan pengiriman. Terakhir,

penyimpanan digital memungkinkan pembaca menyimpan ratusan bahkan ribuan komik tanpa memerlukan ruang fisik, menjadikannya pilihan praktis bagi kolektor dan penggemar komik.

c. Kekurangan Komik Digital

Komik digital, meskipun menawarkan banyak keuntungan seperti akses mudah dan distribusi luas, juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kelemahan utamanya adalah kurangnya sensasi fisik yang ditawarkan oleh komik cetak. Pembaca tidak dapat merasakan tekstur kertas atau menikmati aroma buku baru, yang seringkali menjadi bagian penting dari pengalaman membaca. Selain itu, ketergantungan pada perangkat elektronik berarti komik digital hanya bisa dinikmati jika perangkat tersebut memiliki daya dan akses ke aplikasi atau platform yang diperlukan. Mata juga bisa cepat lelah karena menatap layar dalam waktu lama, yang dapat mengurangi kenyamanan membaca. Dari segi koleksi, komik digital tidak bisa dipajang atau dikoleksi secara fisik, yang mungkin mengurangi nilai sentimental atau investasi bagi sebagian kolektor. Keamanan digital juga menjadi perhatian, karena risiko kehilangan data atau akses jika terjadi masalah teknis atau pelanggaran hak cipta.

2. Aplikasi *HiPaint*

a. Pengertian *HiPaint*

HiPaint adalah aplikasi digital untuk melukis dan menggambar yang dikembangkan oleh Ibis Inc. Aplikasi ini dirancang untuk membantu seniman digital, ilustrator, dan hobi dalam menciptakan karya seni yang indah dan profesional. Berikut adalah beberapa fitur utama yang ditawarkan oleh *HiPaint*:

1. Antarmuka yang Intuitif: *HiPaint* memiliki antarmuka yang ramah pengguna sehingga mudah digunakan oleh pemula sekalipun. Tata letak yang sederhana namun fungsional membuat proses melukis dan menggambar menjadi lebih menyenangkan.
2. Beragam Alat Lukis: Aplikasi ini menyediakan berbagai alat lukis, seperti kuas, pena, pensil, dan alat *eraser*. Setiap alat dapat disesuaikan dengan berbagai ukuran dan tingkat opasitas untuk menciptakan efek yang diinginkan.
3. Lapisan (*Layers*): Fitur lapisan memungkinkan pengguna untuk bekerja pada bagian-bagian berbeda dari gambar secara terpisah, mempermudah pengeditan dan pengelolaan elemen-elemen dalam karya seni.
4. Efek dan Filter: *HiPaint* menawarkan berbagai efek dan filter yang bisa diterapkan pada gambar untuk meningkatkan estetika dan memberikan sentuhan akhir yang menarik.

5. Mode Warna yang Luas: Aplikasi ini mendukung berbagai mode warna, termasuk RGB dan HSL, serta memungkinkan pengguna untuk menciptakan palet warna kustom sesuai dengan kebutuhan proyek mereka.
6. Stabilizer Gambar: Fitur stabilizer membantu mengurangi goyangan tangan saat menggambar, sehingga garis yang dihasilkan lebih halus dan rapi.
7. Fitur Simpan dan Bagikan: Karya yang dibuat di Hipaint dapat disimpan dalam berbagai format file populer seperti JPEG, PNG, dan PSD. Selain itu, pengguna dapat langsung membagikan karya mereka ke berbagai platform media sosial.
8. Gratis dengan Opsi Premium: *Hipaint* tersedia secara gratis dengan beberapa fitur dasar. Pengguna dapat membeli versi premium untuk mengakses fitur tambahan dan menghilangkan iklan.

Hipaint adalah alat yang berguna bagi siapa saja yang ingin menjelajahi dunia seni digital, dari pemula hingga profesional. Aplikasi ini menyediakan berbagai alat dan fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan cara yang mudah dan menyenangkan.

3. Literasi

Literasi secara luas dimaknai sebagai kemampuan berbahasa yang mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta kemampuan berpikir yang menjadi elemen di dalamnya (Ui et al., 2007). mengemukakan bahwa literacy merupakan kemampuan menggunakan membaca dan menulis dalam melaksanakan tugas-tugas yang bertalian dengan dunia kerja dan kehidupan di luar sekolah. Sementara itu, (Nurhayati et al., 2020) mengemukakan bahwa literacy merupakan kemampuan bergaul dengan wacana sebagai representasi pengalaman, pikiran, perasaan, dan gagasan secara tepat sesuai dengan tujuan. (Nugraha, 2022) mengartikan literasi sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam pengertian luas, literasi meliputi kemampuan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dan berpikir yang menjadi elemen di dalamnya. Menurut Unesco, seseorang disebut literate apabila ia memiliki pengetahuan yang hakiki untuk digunakan dalam setiap aktivitas yang menuntut fungsi literasi secara efektif dalam masyarakat, dan pengetahuan yang dicapainya dengan membaca, menulis, dan arithmetic memungkinkan untk dimanfaatkan bagi dirinya sendiri dan perkembangan masyarakat. Sementara itu, (Nurhayati et al., 2020) mengemukakan bahwa untuk menjadi literate yang sesungguhnya, seseorang harus memiliki kemampuan menggunakan berbagai tipe teks secara tepat dan kemampuan memberdayakan pikiran, perasaan, dan tindakan dalam konteks aktivitas sosial dengan maksud

tertentu. Dalam hal ini literat diartikan sebagai mahir wacana (Nugraha, 2022) Dengan demikian, dalam pembelajaran di kelas guru hendaknya melahirkan siswa yang literat.

Jenis-jenis LiterasiKetiga jenis literasi ini mengarah pada aktivitas seni berbahasa yang diakui dalam berbagai kultur budaya yang berbeda.

1. Literasi Visual Literasi visual merupakan kemampuan dimana individu memiliki kemampuan mengenali penggunaan garis, bentuk, dan warna sehingga dapat menginterpretasikan tindakan, mengenali objek, dan memahami pesan lambang (Nurhayati et al., 2020) Secara umum, literasi visual berfokus pada penafsiran gambaran visual seseorang yang juga terkait dengan kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Literasi visual memungkinkan anak yang baru masuk bangku sekolah untuk dapat menyusun gambaran visual sebuah cerita secara urut dan benar meskipun dia belum bisa membaca. Melalui literasi visual bahkan seorang anak kecil yang belum belajar berjalan akan dapat menyusun buku-buku pavorit ataupun bermacam alat bermainnya yang diserakkan orang dewasa yang ada di sekitarnya. Namun, tentu saja kemampuan literasi visual dikembangkan jauh di luar kemampuan awal di atas. Dalam implementasinya, literasi visual dapat dilakukan melalui beberapa aktivitas dengan menggunakan beragam jenis media. Dua jenis media untuk mengembangkan literasi visual antara lain gambar dan film.

Gambar-gambar yang diperuntukkan bagi kelas awal harus bervariasi mencakup foto, buku bergambar, hasil pekerjaan seniman terkenal, poster perjalanan, Buku-buku bergambar, gambar tentang aneka jenis makanan, dan bunga-bunga dan lain-lain. gambar harus menumbuhkan minat anak-anak hindari gambar yang tidak menambah pengetahuan anak, yang akan mengarahkan mereka untuk tidak berhenti memperhatikan gambar dengan mengatakan “lihat itu!” atau “apakah itu?” (Nurhayati et al., 2020) Pada dasarnya guru dapat memanfaatkan beragam jenis gambar yang ada di lingkungan sekitar anak, yang sesuai untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Media lain yang dapat merangsang literasi visual anak adalah film. Gerakan gambar dalam film dapat mengarahkan kemampuan literasi anak. film haruslah dipilih sesuai minat anak yakni, film yang bercerita tentang kehidupan dunia anak yang realistik, seperti film boneka Si Unyil dan film-film cerita animasi yang sangat bagus untuk diperlihatkan kepada siswa misalnya cerita Petualangan Dora. Dalam implementasinya, gambar dan film-film yang sarat dengan bahan tersebut dibahas guru bersama siswanya.

2. Literasi Lisan Seseorang yang menganut perspektif orasi mengaggap bahwa kebutuhan yang paling utama dalam berkomunikasi adalah berbicara dan mendengarkan. Sementara itu, membaca-menulis dipandang sebagai keterampilan penting, tetapi bukan sebagai keterampilan primer yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-

hari. Namun, para penganut perespektif literasi berpendapat sebaliknya. Mereka menganggap bahwa keterampilan membaca dan menulis merupakan keterampilan yang utama.

3. Literasi Terhadap Teks Tertulis (Cetakan) Literasi terhadap teks tertulis atau tercetak digambarkan sebagai aktivitas dan keterampilan yang berhubungan secara langsung dengan teks yang tercetak, baik melalui bentuk pembacaan maupun penulisan. Di negara-negara maju, seseorang yang memiliki kemampuan membaca dan menulis pada tingkatan tertentu dianggap sebagai masyarakat modern. Mereka
18Membangun Budaya Literasi di Sekolah menganggap bahwa penggunaan media cetak atau tulisan merupakan aktivitas yang utama dalam kehidupan keseharian mereka.

Pengertian literasi secara sederhana dapat diartikan dengan melek huruf, kemampuan baca tulis, dan kecakapan dalam membaca dan menulis. Namun, tidak demikian untuk sekarang karena kebutuhan akan pengetahuan pada setiap individu jauh berbeda. Dengan demikian, literasi memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga perlu ditingkatkan dan dikembangkan melalui berbagai cara, seperti pendidikan, pelatihan, dan penggunaan teknologi.

literasi digital pada umumnya memiliki konsep dasar yang sama yaitu kemampun dalam menggunakan dan memahami pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi misalnya dalam mendukung dunia pendidikan dan ekonomi. Literasi digital mempunyai banyak manfaat

misalnya mampu menemukan informasi yang bernilai untuk membuat keputusan yang lebih baik. Disisi lain, jika merujuk pada elemen penting literasi digital, maka dalam literasi digital juga mencakup banyak kemampuan lainnya misalnya bagaimana menjaga privasi dalam dunia *online*? Memahami dari segala jenis *cybercrime* seperti pencurian online lewat kartu kredit (*carding*), mengenal ciri-ciri situs palsu (*phishing*), penipuan via email, dan lain sebagainya (Maulana, 2015).

pengertian literasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia lebih dipunculkan pada kemampuan informasi. Kemampuan informasi mengacu pada beberapa aktivitas, yaitu mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan informasi. Ketiga aktivitas tersebut tidak dapat dilepaskan dari keterampilan membaca dan menulis (Heny Subandiyah, 2013).

literasi digital di sekolah dasar dan contoh penerapannya di dalam pembelajaran sastra. Ini didasarkan pada kenyataan akan masih kurangnya pembicaraan yang menautkan pembelajaran literasi digital di dalam pembelajaran mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Kebanyakan artikel yang berbicara pembelajaran literasi digital masih meletakkan literasi digital sebagai sesuatu yang terpisah dan belum terintegrasikan dengan pembelajaran mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Sesuai dengan latar belakang penulis yang mengajar dalam lingkup pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, artikel ini berusaha menyajikan contoh penautan

pembelajaran literasi digital di dalam pembelajaran sastra yang dapat diterapkan di tingkat sekolah dasar (Nugraha, 2022).

4. IPAS

a. Hakikat IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta. Dengan IPAS, diharapkan para pelajar dapat mengenali kekayaan Indonesia lebih jauh dan memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk menjaga dan mengembangkan lingkungan dan alam (Semai et al., 2023).

Mata pelajaran IPAS memiliki materi kegiatan ekonomi berupa produksi, distribusi dan konsumsi. Pada pembelajaran IPAS, peserta didik dapat melakukan peran dengan proyek agar ketiga jenis kegiatan ekonomi dapat dipahami dengan pengalaman. Setelah itu, untuk pendalaman materi maka diberikan kegiatan yang bersinergi dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema kewirausahaan. Profil Pelajar Pancasila perlu dicapai peserta didik dalam setiap jenjang Pendidikan. Setiap profil lulusan dapat menunjukkan karakter dan kompetensi sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Sesuatu hal tentang profil pelajar Pancasila mulai diterapkan Kurikulum 2013 ataupun Kurikulum Merdeka (Durrotunnisa & Nur, 2020).

Pembelajaran IPAS sedang berlangsung, sering dijumpai bahwa peserta didik cukup pasif tidak mau bertanya dan apabila diberikan pertanyaan juga kurang responsif dalam menanggapi dan memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut yang tentunya juga terkait materi yang belum dimengerti. Pada dasarnya pembelajaran IPAS juga harus dapat memacu peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis, sehingga mampu memecahkan masalah dalam kehidupan nyata peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran IPAS berkaitan erat dengan kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) peserta didik. (Nirwana et al., 2024). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan IPAS merupakan pembelajaran yang memadukan antara ilmu pengetahuan alam dan social untuk memberikan interaksi secara langsung kepada peserta didik.

b. Tujuan IPAS

Menurut Merdeka et al., (2022) dengan mempelajari IPAS, siswa mengembangkan diri mereka sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.:

- a. Untuk memungkinkan siswa memecahkan masalah yang berkaitan dengan diri mereka dan lingkungan, penting untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu yang akan mendorong mereka mempelajari fenomena manusia dan memahami alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam melindungi, menjaga, dan mengelola lingkungan hidup.

- c. Mengasah kemampuan inkuiri untuk mengenali, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.
- d. Mengidentifikasi identitas diri dan lingkungan sosial di sekitarnya.
- e. Mengetahui persyaratan yang dibutuhkan siswa untuk bergabung dalam komunitas dan kelompok nasional, serta memahami makna menjadi anggota komunitas nasional dan internasional.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* yang berkaitan dengan meningkatkan literasi pada mata pelajaran IPAS dengan relevansi sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumadewi et al., (2022) terdapat kesamaan penelitian yaitu pada pengembangan komik digital pada kelas 5 sekolah dasar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu muatan pembelajaran matematika dan ditujukan untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian ini muatan materi berisi tentang pembelajaran IPAS untuk siswa kelas 5 sekolah Dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani, (2021) terdapat kesamaan penelitian yaitu pada pembuatan komik digital menggunakan software android. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu muatan pembelajaran matematika dan ditujukan untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian ini muatan materi berisi tentang pembelajaran IPAS untuk siswa kelas 4 sekolah Dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatunnisa et al., (2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Materi “Iklim, Musim, dan Cuaca”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPA pada topik iklim, musim, dan cuaca. Hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPA berbasis *webtoon* materi iklim, musim dan cuaca valid atau layak digunakan dalam kegiatan. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang diteliti pada materi dan aplikasi pembuatan komik digital.
4. Penelitian yang dilakukan Khadar et al., (2022) yang berjudul pengembangan media komik digital mata pelajaran IPA kelas VII di smp muhammadiyah sukabumi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Sukabumi dalam mempelajari materi Tata Surya pada mata pelajaran IPA. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital yang dapat dipelajari secara *online* dan *offline* melalui *smarthphone* dan komputer. Media ini mendapatkan penilaian positif dari para validator dengan presentase skor 79,2% dari ahli materi, dan 81% dari ahli media, keduanya termasuk pada kategori sangat layak. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang diteliti pada materi dan aplikasi pembuatan komik digital.

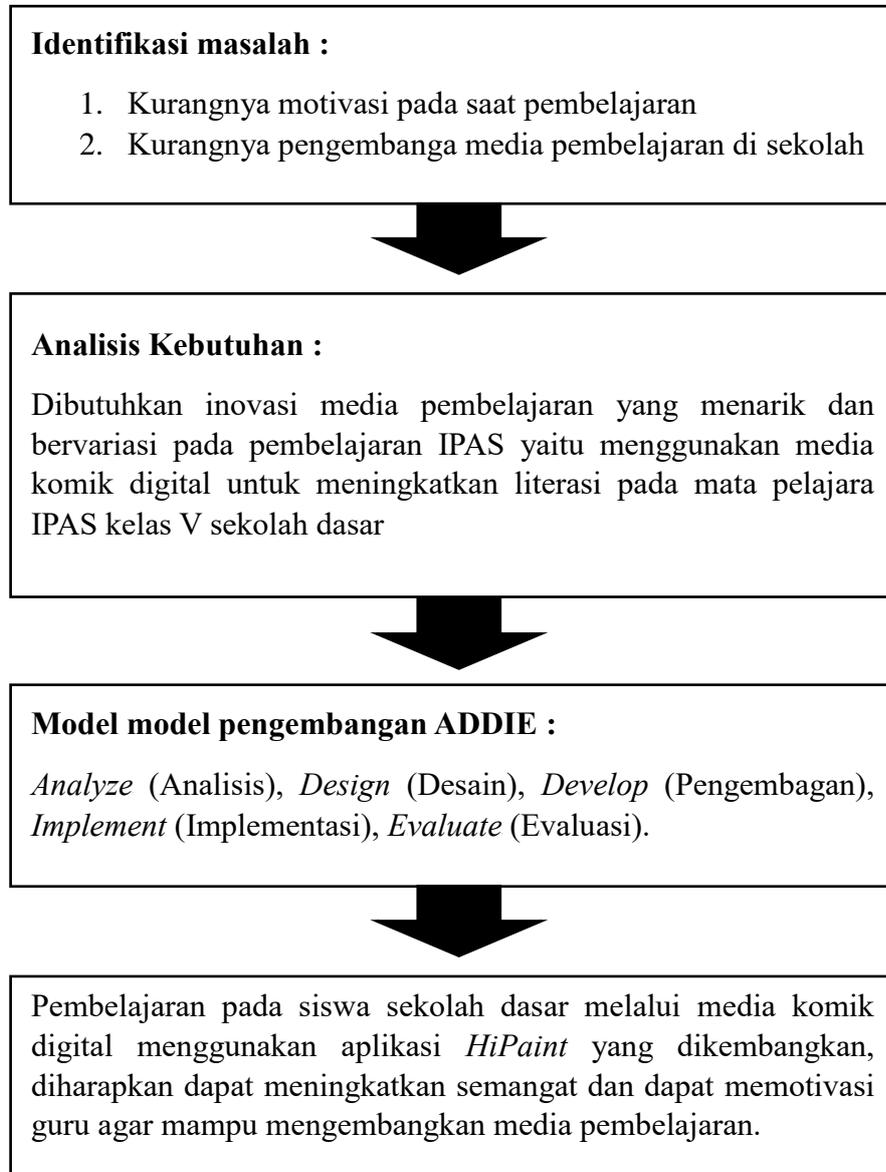
C. Kerangka Berpikir

Disusunnya penelitian ini dikarenakan ada beberapa permasalahan yang didapatkan dari hasil observasi di SDN 01 Demangan. Masalah yang timbul adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). hal yang lebih menarik minat siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital. Perkembangan teknologi yang pesat dan potensi penggunaannya, guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan aplikasi *HiPaint*.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat produk berupa media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint*. Produk ini dibuat dengan tujuan agar siswa lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang diterangkan oleh guru.

Penelitian ini adalah mengembangkan media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* untuk meningkatkan literasi pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 01 Demangan. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran serta menjadi motivasi untuk guru-guru di SDN 01 Demangan agar mampu mengembangkan media pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Adapun bagan kerangka berpikir seperti berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Pengembangan media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* untuk meningkatkan literasi pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dapat dikatakan layak diberikan kepada siswa sekolah dasar.

