

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan tentang: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Signifikansi Penelitian, dan (7) Novelty Penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak-anak yang saat ini masih duduk di bangku sekolah dasar, memasuki dunia kerja sekitar tahun 2034. Hartini (2015) menyampaikan bahwa perkembangan dunia kerja untuk lima tahun lagi, apalagi duapuluh tahun ke depan mengalami ketidakpastian. Ketidapastian tersebut harus diantisipasi oleh pembelajar saat ini. Morgen (2016) menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajar abad XXI adalah melek media dan TIK, berpikir kritis dan sistemik, terampil memecahkan masalah, terampil berkomunikasi, dan terampil bekerjasama. Hirschman and Wood (2018) bahwa pendidikan abad XXI adalah dunia yang berkembang begitu pesat, penuh dengan tantangan, dan tidak pernah dibayangkan sebelumnya. Wattimena (2022) bahwa pendidikan membutuhkan keterlibatan semua orang, termasuk pemerintah dapat mengembangkan pendidikan secara menyeluruh untuk menjawab berbagai tantangan di abad XXI

Menurut Wagner (2014), dalam bukunya *The Global Achievement Gap*, pekerjaan, pembelajaran, dan masyarakat di abad ke-XXI menuntut manusia memiliki cara berpikir—untuk bernalar, menganalisis, menimbang bukti, dan memecahkan masalah. Wagner selanjutnya mengatakan bahwa anak-anak

mebutuhkan tujuh keterampilan dasar bertahan hidup untuk berhasil di dunia yang menantinya, yaitu: (1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) kolaborasi lintas jaringan, (3) kelincahan dan kemampuan beradaptasi, (4) inisiatif dan kemandirian, (5) komunikasi lisan dan tertulis yang efektif, (6) mengakses dan menganalisis informasi, dan (7) keingintahuan dan imajinasi.

Terkait hal tersebut, Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (BSNP, 2016:44-45) telah merumuskan 8 paradigma pendidikan nasional di abad XXI. Paradigma ini menjadi acuan bagi penyelenggaraan pendidikan di Indonesia di era sekarang dan mulai diimplementasikan dalam kurikulum di Indonesia, seperti Kurikulum Tahun 2013 maupun Kurikulum Merdeka saat ini. Salah satu paradigma yang menjadi landasan berpikir pendidikan ini adalah:

“Pendidikan bukan hanya membuat seorang siswa berpengetahuan, melainkan juga menganut sikap keilmuan terhadap ilmu dan teknologi, yaitu kritis, logis, inventif dan inovatif, serta konsisten, disertai pula dengan kemampuan beradaptasi. Di samping memberikan ilmu dan teknologi, pendidikan ini harus disertai dengan menanamkan nilai-nilai luhur dan menumbuh-kembangkan sikap terpuji untuk hidup dalam masyarakat yang sejahtera dan bahagia di lingkup nasional maupun di lingkup antarbangsa dengan saling menghormati dan saling dihormati (BSNP, 2010).

Berdasarkan gambaran keterampilan dasar dan paradigma pendidikan abad XXI tersebut, nampaknya literasi bahasa dan karakter menjadi elemen penting yang dapat menopang masa depan anak. Walaupun matematika dan sains sebagai ujung tombak, namun sosial dan kemanusiaan harus berjalan seimbang untuk mempertahankan dan menata karakter dan budaya bangsa. Oleh sebab itu, keterampilan-keterampilan tersebut harus mendapat perhatian khusus secara berkelanjutan dalam pembelajaran. Literasi bahasa memiliki peran sangat penting

untuk membantu seseorang dalam mengambil kesimpulan, membantu berpikir secara kritis, membantu meningkatkan pengetahuan, membantu menumbuhkan dan mengembangkan nilai budi pekerti yang baik dalam diri seseorang (Padri *et.al.*, 2020).

Dalam Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka Tahun 2020 dijelaskan, bahasa adalah penghela ilmu pengetahuan melalui aktivitas membaca dan menulis. Kemampuan memperoleh informasi dengan mengacu kepada aktivitas mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan informasi (Helwig 2022). Bila dikaitkan dengan pekerjaan maka literasi informasi dapat diperoleh dari literasi membaca yang baik karena melibatkan transdisiplin keilmuan yang berbasis teknologi, informasi, industry dan humanisasi (Nurohman, 2014). Peran inilah yang menyebabkan keberadaan literasi membaca sangatlah tinggi, sehingga kemampuan literasi membaca terutama di sekolah dasar menjadi perhatian utama pendidik. Perhatian ini dimaksudkan sebagai langkah awal untuk menyiapkan siswa mendalami pengetahuan atau ilmu lainnya baik ditingkat pendidikan dasar, pendidikan lanjutan maupun pendidikan tinggi. Kurniawan dan Parnawi (2023) menyimpulkan bahwa semakin baik kemampuan literasi membaca siswa maka semakin berkualitas pula sebuah lembaga pendidikan. Semakin berkualitas lembaga pendidikan semakin berkualitas pula lulusan. Semakin berkualitas lulusan maka semakin mudah bagi lulusan untuk memperoleh pekerjaan yang layak.

Kemampuan literasi membaca inilah yang merupakan kondisi ideal yang harus dimiliki oleh setiap siswa, kenyataannya kemampuan literasi membaca

siswa di Indonesia berdasarkan survei *Program for International Student and Assessment (PISA)*, yang dirilis oleh *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2019, Indonesia berada di bawah Singapura, Vietnam, Malaysia dan Thailand. Hasil survei Puspendik Kemendikbud dalam program *Indonesian National Assessment Program (INAP)* juga menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa kelas IV adalah 46,83% berkategori kurang, sebanyak 47,11 berkategori cukup, dan hanya 6,06% berkategori baik (Puspendik, 2019). Diperkuat pula oleh hasil EGRA (Early Grade Reading Assessment) bahwa kemampuan literasi membaca siswa adalah 46,3% berkategori kurang (Tahmidaten *et al.*, 2020).

Demikian juga dengan kualitas pendidikan di NTB yang menempati posisi 33 dari 34 provinsi (Zamhuri, 2019). Selanjutnya dikatakan literasi membaca NTB pada tahun 2019 adalah 68,36%, ini berarti bahwa posisi NTB dalam kategori sangat rendah dibanding dengan provinsi lain di Indonesia. Gambaran literasi membaca di sekolah dasar juga demikian, kemampuan literasi membaca siswa dapat dilihat dari hasil survei pada 5 sekolah dasar di kota Mataram seperti yang tergambar pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Survei Pendahuluan Tentang Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV di SDN Se Kecamatan Mataram

Kemampuan Literasi Membaca					Rata-rata	Kategori
SD-1	SD-2	SD-3	SD-4	SD-5	66,8	Sedang
65	67,5	68	67,5	66		

Sumber: Studi Pendahuluan, 2022.

Keterangan:

SD-1 = SDN 3 Mataram

SD-2 = SDN 1 Mataram

SD-3 = SDN 7 Mataram

SD-4 = SDN 34 Mataram

SD-5 = SDN 11 Mataram

Ada beberapa upaya yang telah dilakukan pemerintah, yaitu membentuk Gerakan Literasi Sekolah (GLS) pada tahun 2015 (Kemdikbud, 2015), dan Gerakan Literasi Nasional (GLN) pada tahun 2017 (Atmazaki, 2017). Namun upaya tersebut harus dibarengi dengan strategi yang lebih operasional dalam pembelajaran, misalnya mengembangkan sumber belajar yang disesuaikan dengan perkembangan siswa dan kemajuan di era digital saat ini.

Aspek berikutnya yang menjadi fokus perhatian pendidikan abad ini adalah karakter siswa. Pendidikan abad XXI tidak hanya mampu menghasilkan manusia yang pandai berpikir, memecahkan masalah, kreatif, dan inovatif saja, tetapi juga harus melahirkan manusia yang menjunjung tinggi karakter dan menjunjung tinggi sikap-sikap kemanusiaan (Wulandari, 2021). BSNP menggambarkan salah satu karakteristik pendidikan abad XXI adalah budaya saling imbas mengimbas dengan teknosains berikut implikasinya, terutama terhadap karakter, kepribadian, etika, hukum, kriminalitas, dan media (BSNP, 2010). Pembentukan karakter telah menjadi misi pertama dari delapan misi guna mewujudkan visi pembangunan nasional dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005-2025 (Yaumi, 2014).

Dalam BSNP (2016:45) disampaikan pula bahwa pendidikan bukanlah semata-mata berfungsi sebagai alat penyalur ilmu pengetahuan, namun juga sebagai pendorong berkembangnya nilai-nilai luhur yang menjadi dasar berkembangnya watak yang baik. Watak yang baik itu antara lain berupa sikap

jujur, adil, demokratis, disiplin, dan toleran. Watak adalah keunggulan moral yang berperan sebagai penggerak utama seseorang di saat melakukan tindakan. Watak merupakan kekuatan moral yang dapat berfungsi sebagai daya yang menentukan pilihan bentuk-bentuk tindakan. Bertindak dengan watak berarti melangkah atas dasar nilai-nilai yang baik, luhur, patut, dan berdaya-guna. Menurut Lickona (2015), bahwa watak atau karakter yang baik terdiri atas mengetahui kebaikan, menginginkan kebaikan, dan melaksanakan kebaikan-kebiasaan pikiran, kebiasaan hati, dan kebiasaan perbuatan.

Karakter pada anak meliputi: sikap, perilaku, motivasi, dan keterampilan. Karakter dibutuhkan di seluruh dunia untuk membangun bangsa. Maka sejak dini karakter harus ditanamkan pada diri anak agar anak tidak terjerumus berperilaku negatif (Wuryani *et.al.*, 2018). Hanya saja pembelajaran karakter masih terbatas pada tingkat pengetahuan dan bukan pada tingkat perasaan apalagi pada tingkat tindakan (Artini dan Padmadewi, 2019). Karakter bukanlah sesuatu yang begitu saja ada dan tumbuh dalam diri seseorang, melainkan sesuatu yang dapat dipelajari dan dibangun seseorang dalam menjalani kehidupan. Fokus perhatian pengembangan watak bangsa Indonesia terletak pada enam watak itu, yakni tiga berdimensi personal (jujur, akal sehat, dan mandiri), dan tiga lainnya berdimensi sosial (adil, tanggung-jawab, dan toleran) (BNSP, 2010). Kemudian dalam peraturan Mendikbud nomor 22 tahun 2020, nilai-nilai moral pelajar Pancasila dibagi enam, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Menurut Lickona (2019), karakter merupakan nilai-nilai operatif yang terdiri dari tiga komponen, yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Dengan demikian, sekolah harus mendorong siswa untuk mampu memahami nilai-nilai moral yang baik, mampu merasakan nilai-nilai luhur hingga ke lubuk hati yang paling dalam, dan akhirnya memiliki komitmen kuat untuk melaksanakan apa yang diketahui dan dirasakannya ke dalam tindakan nyata (BNSP, 2010). Dorongan kepada siswa untuk tidak hanya memahami nilai-nilai moral secara konseptual tetapi juga pada tahap melaksanakan dalam aktivitas kesehariannya pada kehidupan nyata.

Kondisi ideal tentang karakter mandiri tersebut berbeda dengan kenyataan, hasil pencatatan dokumen studi pendahuluan pada 5 sekolah dasar di kota Mataram seperti yang tergambar pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Hasil Studi Pendahuluan tentang Karakter Mandiri Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Mataram

Karakter Mandiri					Rata-rata	Kategori
SD-1	SD-2	SD-3	SD-4	SD-5		
62,57	62,56	62,90	62,53	62,67	62,65	Kategori Nampak

Sumber: Dokumen Studi Pendahuluan, 2022.

Keterangan:

SD-1 = SDN 3 Mataram

SD-2 = SDN 1 Mataram

SD-3 = SDN 7 Mataram

SD-4 = SDN 34 Mataram

SD-5 = SDN 11 Mataram

Kenyataan ini didukung pula oleh hasil studi pendahuluan pada sekolah dasar yang sama, ketersediaan cerita rakyat masih kurang, dan keterbacaan buku cerita rakyat masih rendah. Fasilitas buku cerita rakyat masih didominasi oleh

buku cetak (konvensional) yang berada di perpustakaan sekolah. Akibatnya, keterbacaan buku cerita yang tersedia di perpustakaan juga belum dapat dikatakan baik, karena peminjaman buku harus dilakukan secara bergiliran. Hasil survei model buku cerita dan keterbacaannya dapat dilihat pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3 Hasil Studi Pendahuluan Model Buku Cerita dan Keterbacaannya pada kelas IV SD di Kota Mataram

Aspek yang Diobservasi	Survei Ke	Sampel Sekolah Dasar					Keterangan
		SD-1	SD-2	SD-3	SD-4	SD-5	
Ketersediaan Buku cerita rakyat (K/D)	1	K	K	K+D	K	K	Hanya 1 SD yang menggunakan buku cerita rakyat digital
Keterbacaan buku cerita (%)	2	48,7%	47,3%	67%	50,3%	39,9%	Keterbacaan buku cerita secara umum sedang, dan ada yang masih rendah

Sumber: Dokumen Studi Pendahuluan, 2022.

Keterangan:

SD-1 = SDN 3 Mataram

SD-2 = SDN 1 Mataram

SD-3 = SDN 7 Mataram

SD-4 = SDN 43 Mataram

SD-5 = SDN 11 Mataram

K = Konvensional

D = Digital.

Data pada Tabel 1.3 menunjukkan bahwa ketersediaan buku cerita rakyat berbentuk konvensional lebih banyak dibanding dengan digital, tetapi keterbacaannya lebih rendah dibandingkan digital. Artinya bahwa siswa lebih memilih buku cerita digital daripada memilih buku cerita konvensional untuk dibaca, hanya saja tidak semua sekolah dasar memiliki fasilitas buku digital yang dibutuhkan siswa saat ini.

Salah satu bentuk buku cerita adalah komik. Komik memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Waluyanto (2005), menyatakan bahwa komik berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, komik bisa dibuat menjadi lebih mudah

dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa memahami materi yang ada dalam teks komik. Penelitian Rina juga menunjukkan bahwa komik sangat efektif untuk meningkatkan nilai-nilai pendidikan karakter siswa (Rina *et.al.*, 2020). Kelebihan penelitian di atas bahwa komik terbukti efektif dalam pembelajaran. Kemudian Rutta *et.al.* (2019), mengungkapkan bahwa komik digital juga terbukti efektif sebagai suatu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara menyeluruh. Riwanto dan Wulandari (2018), menyatakan hal yang sama bahwa komik digital juga memiliki pengaruh yang kuat terhadap efektifitas pembelajaran, dimana siswa menjadi lebih termotivasi dan lebih cepat memahami materi yang disajikan.

Hanya saja ketersediaan komik digital khususnya untuk pembelajaran masih sangat terbatas. Keberadaan *e-comic* untuk pembelajaran jumlahnya belum diketahui secara pasti, padahal jumlah siswa sekolah dasar (SD) di Indonesia yang membutuhkannya saat ini yaitu 24,08 juta orang (BPS, 2023). Komik merupakan bagian dari bahan ajar, dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Rina *et.al.* (2020) mengungkapkan bahwa komik digital juga dapat dipergunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter secara umum. Perpaduan antara komik dengan cerita rakyat juga sudah cukup banyak dilakukan orang, contohnya, 'Timun Mas', menceritakan tentang ketabahan dan keuletan 'Timun Emas' dalam menjalani kesulitan hidup (Lesmana *et.al.*, 2012). Cerita 'Sasakala Kaliwedi' yang menceritakan tentang asal usul 'kaliwedi' yang berada di Karawang (Ramadhania *et.al.* 2022). Cerita rakyat Bali yang disajikan dalam bentuk buku cerita bergambar berjudul 'Kebo Iwa' yang

menceritakan asal usul danau Batur. Dikisahkan sosok raksasa bernama ‘Kebo Iwa’ yang digambarkan sebagai raksasa yang baik hati, dan suka menolong penduduk (Masykuroh, 2016).

Beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa model komik yang banyak dikembangkan, adalah (a) komik digital yang dipadukan dengan materi pelajaran (bahan ajar); (b) komik digital untuk pendidikan karakter; dan (c) komik digital yang dipadukan dengan cerita rakyat daerah-daerah lain. Belum ditemukan model komik digital yang dilengkapi ringkasan, sinopsis, dan kuis pada cerita rakyat Sasak yang dikembangkan sehingga efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan karakter mandiri.

Kebaruan komik ini terletak pada ringkasan yang tersedia pada setiap halaman komik, sinopsis dan kuis pada setiap akhir seri cerita rakyat Sasak yang dikembangkan. Kalimat yang disajikan pada dialog, monolog, dan epilog disesuaikan dengan karakteristik kebahasaan siswa sekolah dasar kelas IV sekolah dasar. Kebaruan di atas menyebabkan komik digital ini cukup interaktif (hubungan dua arah yang saling berhubungan) membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan karakter mandiri.

Untuk menjembatani kebutuhan siswa dengan realitas lapangan saat ini, maka pengembangan komik digital yang dilengkapi dengan ringkasan, sinopsis, dan kuis pada cerita rakyat Sasak adalah pilihan yang sangat tepat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Suasana pembelajaran sering didominasi oleh guru. Guru menyajikan pembelajaran dengan menggunakan buku paket atau menerima penjelasan guru, hal ini tentu membosankan dan tidak menyenangkan bagi siswa. Padahal di era globalisasi saat ini, guru seharusnya melakukan pembelajaran yang disajikan secara digital karena mudah diakses dan menyenangkan. Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena selain melihat gambar, membaca dialog, komik ini dilengkapi juga dengan ringkasan, sinopsis, dan kuis.
2. Literasi bahasa saat ini pada tingkat mengkhawatirkan, hal ini dapat dilihat dari hasil membaca kelas IV di semester awal masih berkategori sedang. Keberadaan komik digital berbasis cerita rakyat Sasak memiliki kelebihan tersendiri, yaitu selain tersedianya dialog, monolog, epilog, komik digital ini juga memiliki ringkasan pada setiap halaman. Komik digital ini dilengkapi juga dengan sinopsis dan kuis yang berfungsi untuk mengingatkan kembali isi cerita dan kejadian dalam cerita. Kelebihan ini tentu berdampak kepada meningkatnya kemampuan literasi membaca siswa.
3. Karakter profile pelajar Pancasila siswa saat ini menjadi perhatian utama, karena pada masa usia sekolah, anak-anak cenderung lebih suka bermain dengan gambar, komik, kartun, berimajinasi dengan tokoh, dan berperilaku seperti tokoh yang ada dalam ceritanya. Saat ini, sumber belajar yang tersedia lebih banyak dalam bentuk buku yang menggunakan gambar dengan teks cerita biasa tetapi belum banyak ditemukan bentuk

komik digital yang dilengkapi cerita rakyat apalagi cerita rakyat Sasak. Komik digital dilengkapi dengan ringkasan, sinopsis dan kuis.

4. Cerita rakyat Sasak yang didongengkan kepada anak biasanya dilakukan oleh orang tua pada saat berkumpul bersama anak-anak, ketika anak-anak mengikuti kelompok ngaji, ketika di kelompok bermain. Cerita-cerita ini sangat mengesankan bagi anak-anak, bahkan cenderung menghayalkan dan memposisikan dirinya sebagai tokoh yang berkarakter baik sesuai isi cerita. Di lingkungan bermain mereka sering kali beraksi atau berperilaku seperti tokoh cerita tersebut. Namun saat ini, cerita rakyat ini mulai tergerus oleh perkembangan teknologi, anak-anak tidak lagi memiliki waktu untuk bertutur dari orang tuanya karena lebih sibuk bermain *Game*, *Gadget*, menonton *Film*, *Youtube* dan menggunakan perangkat elektronik lainnya. Di satu sisi, cerita rakyat tidak semua tersedia sebagai bahan bacaan di sekolah. Dampaknya adalah cerita rakyat yang mengandung nilai pendidikan karakter menjadi hilang dari sistem pendidikan, seperti: berakhlak mulia, toleransi, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, kerja keras, bekerjasama, mandiri, berpikir kritis, kreatif, ingin tahu, dan cinta ilmu.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Komik digital yang dikembangkan adalah komik digital yang berbasis cerita rakyat Sasak. Komik digital ini adalah salah satu media

pembelajaran literasi membaca dan karakter mandiri karena memiliki ringkasan, sinopsis, dan kuis;

2. Literasi bahasa adalah literasi bahasa Indonesia, yaitu kemampuan memahami isi bacaan dari cerita rakyat Sasak, yaitu kemampuan siswa memahami tema, tokoh dan penokohan, plot dan latar, gaya bahasa dan sudut pandang, dan amanat dalam suatu teks cerita oleh siswa kelas IV sekolah dasar;
3. Karakter mandiri adalah pemahaman siswa tentang karakter mandiri dalam cerita rakyat Sasak, yang tertuang dalam profil pelajar Pancasila. Pengetahuan tentang karakter mandiri dapat dipelajari dengan membaca teks cerita rakyat Sasak yang terdapat pada komik dan disajikan dalam bentuk digital.
4. Keberadaan buku cerita rakyat saat ini tergeser oleh adanya *Game Online*, *Youtube*, *Film*, dan sejenisnya. Selain itu, kebiasaan bertutur para orang tua tentang cerita rakyatpun sudah mulai bergeser. Keberadaan komik digital berbasis cerita rakyat ini diharapkan dapat berkontribusi positif (efektif) bagi siswa sekolah dasar untuk meluangkan waktunya membaca, sehingga dapat memperoleh pengetahuan baru tentang karakter yang diperankan tokoh dalam cerita rakyat.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prototype Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Sasak yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana validitas konten Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Sasak yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kemenarikan Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Sasak yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas implementasi Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Sasak terhadap literasi membaca dan karakter mandiri siswa kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan komik digital berbasis cerita rakyat Sasak dan pengaruh implementasinya terhadap literasi membaca dan karakter mandiri siswa kelas 4 sekolah dasar. Untuk lebih jelasnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menyusun prototype Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Sasak yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar;
2. Menganalisis dan mendeskripsikan validitas konten Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Sasak yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar;
3. Mengetahui dan mendeskripsikan kemenarikan Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Sasak yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar;
4. Menganalisis dan menemukan efektivitas implementasi Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Sasak terhadap literasi membaca dan karakter mandiri siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Signifikansi dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua hal, yaitu signifikansi teoritis dan praktis. Signifikansi teoritis dan praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

- 1) Menambah khasanah model komik digital berbasis cerita rakyat Sasak yang digunakan sebagai pendamping bahan ajar, terutama untuk program gerakan literasi sekolah maupun Gerakan literasi kelas, dan profil pelajar Pancasila;
- 2) Memperkaya pengembangan teori pengembangan komik digital berbasis cerita rakyat Sasak; dan
- 3) Dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian berikutnya yang sejenis.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis komik digital berbasis cerita rakyat Sasak, bagi:

- 1) Siswa
Dapat digunakan sebagai sumber bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan karakter mandiri siswa;
- 2) Guru
Membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan karena komik digital berbasis cerita rakyat Sasak merupakan media yang cukup menarik bagi siswa kelas IV sekolah dasar;
- 3) Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memotivasi guru untuk melakukan pengembangan bahan ajar komik digital pada berbagai muatan pembelajaran berbasis cerita rakyat. Memudahkan kepala sekolah dalam menentukan kebijakan berkaitan dengan peningkatan kemampuan membaca dan karakter mandiri siswa.

4) Peneliti Lain

Memberikan kesempatan bagi peneliti lain untuk melaksanakan penelitian pengembangan berikutnya dengan muatan yang berbeda. Penelitian tersebut berupa Komik Digital berbasis cerita rakyat daerah lain, seperti cerita rakyat Sumbawa, cerita rakyat Bima, cerita rakyat Bali, dan lain-lain.

1.7 Novelty/Orisinalitas

Novelty penelitian ini terletak pada komik digital yang dipadukan dengan cerita rakyat Sasak, dilengkapi dengan ringkasan, sinopsis, dan kuis. Hal ini tentu memiliki efektivitas terhadap kemampuan literasi membaca dan karakter mandiri siswa. Berbeda dengan hasil penelitian Suhendar (2020), hanya mengembangkan model komik digital dalam pembelajaran berbasis proyek dan manfaatnya terhadap kemampuan menulis teks cerita pendek. Penelitian Rutta *et.al.* (2019), bahwa komik digital berbasis dongeng di sekolah dasar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Supriatna *et.al.* (2020), mengembangkan LKPD berbasis komik digital, efektif digunakan dalam pembelajaran system komputer di kelas X

sekolah menengah kejuruan. Rina *et.al.* (2020), bahwa komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian atas maka pengembangan komik digital hanya terbatas pada pengembangan komik digital pada teks cerita pendek, dongeng, LKPD, dan secara umum untuk pembelajaran. Ada juga beberapa jenis komik yang telah dikembangkan dengan cerita rakyat, misalnya 'Timun Emas' dari Jawa Tengah, cerita 'Sasakala Kaliwedi', dari Karawang, dan cerita 'Kebo Iwa' dari Bali. Jadi, ada dua model komik yang telah dikembangkan, yaitu: (1) penelitian komik digital yang dipadukan dengan bahan ajar, cerita pendek, dongeng, dan LKPD; (2) penelitian komik digital yang dipadukan dengan cerita rakyat daerah lain.

Dengan demikian letak kebaruan penelitian ini terdapat pada ringkasan cerita rakyat Sasak pada setiap halaman komik, ringkasan berfungsi sebagai pemandu cerita setiap halaman. Sinopsis berfungsi untuk mengingat kembali seluruh isi cerita pada setiap seri, demikian juga dengan kuis (pertanyaan) yang tersedia di setiap seri, bertujuan untuk mengingat kembali kejadian dalam cerita rakyat. Kebaruan ini disinyalir dapat meningkatkan efektivitas literasi membaca dan karakter mandiri siswa kelas IV sekolah dasar.