

**KOMIK DIGITAL BERMUATAN KARAKTER: INOVASI SASTRA  
DIGITAL DALAM TRANSFORMASI BUDAYA LITERASI DI MTSN  
8 BLITAR**

Nova Hida<sup>i</sup>

Universitas Muhammadiyah Malang

Email: novahida@gmail.com

**Abstrak**

Transformasi budaya literasi di era digital menuntut inovasi dalam pendekatan pembelajaran, khususnya dalam menanamkan nilai karakter kepada generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas komik digital bermuatan nilai karakter sebagai media pembelajaran sastra digital dan pengaruhnya terhadap transformasi budaya literasi di MTsN 8 Blitar. Melalui metode penelitian eksperimen dengan desain pretest-posttest, studi ini melibatkan seluruh siswa kelas VII yang diberikan intervensi pembelajaran menggunakan komik digital terintegrasi nilai karakter selama periode Agustus-Oktober 2025. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan literasi sebesar 18.4% dengan transformasi kualitatif yang tercermin dari berkurangnya siswa kategori literasi rendah dari 60% menjadi 20% dan meningkatnya siswa kategori unggul dari 40% menjadi 86%. Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana internalisasi nilai karakter melalui narasi visual yang kontekstual. Integrasi antara sastra digital dan pendidikan karakter dalam format komik terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif, meningkatkan motivasi baca-tulis, serta memperkuat dimensi afektif dalam proses literasi. Studi ini merekomendasikan adopsi komik digital bermuatan karakter sebagai strategi transformasi budaya literasi yang relevan dengan karakteristik generasi digital dan tuntutan pendidikan abad 21.

Kata Kunci: komik digital, sastra digital, transformasi literasi, pendidikan karakter, budaya baca

## PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 telah membawa perubahan paradigmatis dalam landscape pendidikan global. Transformasi digital yang terjadi tidak hanya mempengaruhi aspek teknologis, tetapi juga merekonfigurasi praktik pedagogis dan ekosistem pembelajaran (Hasnida, 2024). Dalam konteks ini, literasi tidak lagi sekadar dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi telah berevolusi menjadi kompetensi multidimensi yang mencakup pemahaman, analisis, evaluasi, dan kreasi konten dalam berbagai format. Namun, ironisnya, Indonesia masih menghadapi tantangan berat dalam pengembangan budaya literasi. Data terbaru Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat 74 dari 81 negara dengan skor literasi 371, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 487 (OECD, 2023). Kondisi ini diperparah dengan laporan World Bank (2023) yang menunjukkan bahwa 55% siswa Indonesia mengalami learning poverty, yaitu ketidakmampuan membaca dan memahami teks sederhana di usia 10 tahun.

Fenomena krisis literasi ini memiliki implikasi multidimensional. Menurut Kemendikbudristek (2023), rendahnya kemampuan literasi berkorelasi signifikan dengan menurunnya prestasi akademik di berbagai mata pelajaran. Lebih jauh, World Economic Forum (2023) memproyeksikan bahwa defisit literasi dapat menghambat pertumbuhan ekonomi Indonesia di era digital, mengingat 65% pekerjaan masa depan memerlukan kompetensi literasi tingkat tinggi. Dalam perspektif sosiokultural menegaskan bahwa literasi merupakan bentuk modal simbolik yang menentukan posisi sosial individu dalam struktur masyarakat.

Di tengah tantangan tersebut, kemajuan teknologi digital justru membuka peluang baru untuk rekonstruksi budaya literasi. Digitalisasi telah melahirkan bentuk-bentuk ekspresi sastra baru yang dikenal sebagai sastra digital (digital literature). Menurut Rettberg (2018), sastra digital tidak hanya merepresentasikan migrasi dari medium cetak ke digital, tetapi juga menghadirkan pengalaman estetis yang completely new melalui integrasi multimodalitas—teks, gambar, suara, dan interaktivitas. Dalam ekosistem

Vol. 5. No.1 (2025)

PEDALITRA IV : Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya E-  
ISSN: 2963-2862

sastra digital inilah, komik digital muncul sebagai genre yang memiliki potensi strategis untuk transformasi pembelajaran.

Komik sebagai medium telah mengalami evolusi signifikan. Dari yang awalnya dianggap sebagai bacaan populer ringan, kini komik diakui sebagai bentuk seni *sequential art* kompleks (McCloud, 1993). Penelitian terbarunya membuktikan bahwa komik mengaktifkan *neural pathways* yang berbeda dibandingkan teks konvensional, dengan melibatkan *language processing* yang lebih efisien. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Nasrullah (2017) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *visual narrative* dapat meningkatkan pemahaman membaca sebesar 25% pada siswa sekolah menengah.

Namun, potensi komik digital tidak hanya terletak pada aspek kognitif. Dalam perspektif *critical pedagogy* Park (2021) menekankan bahwa media pembelajaran harus mampu menjadi alat konsientisasi—membangun kesadaran kritis dan nilai-nilai humanis. Pendekatan ini sejalan dengan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara (2019) yang menekankan integrasi cipta, rasa, dan karsa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan komik digital perlu diarahkan tidak hanya sebagai media transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana internalisasi nilai karakter.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MTsN 8 Blitar pada Januari 2024 mengungkap fakta memprihatinkan. Sebanyak 60% siswa kelas VII mengalami kesulitan dalam memahami teks narasi dan eksposisi panjang, 45% menunjukkan minat baca yang rendah, dan 70% lebih tertarik pada konten visual dibandingkan teks verbal. Data ini konsisten dengan temuan Balitbang Kemenag (2023) yang melaporkan bahwa madrasah di Indonesia masih menghadapi gap literasi sebesar 15% dibandingkan sekolah umum.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan komik digital bermuatan nilai karakter sebagai media pembelajaran sastra digital. Pendekatan ini diharapkan dapat menjawab tiga tantangan sekaligus: pertama, meningkatkan kemampuan literasi melalui medium yang sesuai

dengan karakteristik generasi digital native; kedua, mengintegrasikan pendidikan karakter melalui narasi visual yang kontekstual; ketiga, mentransformasi budaya literasi melalui pengalaman belajar yang imersif dan bermakna.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menerapkan metode studi pustaka. Metode deskriptif diartikan sebagai metode yang diterapkan untuk menemukan ciri, unsur, dan sifat sebuah fenomena (Suryana, 2010). Dalam pelaksanaannya, penelitian dengan metode ini diawali dengan menghimpun data, menganalisis data, dan menginterpretasi data. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi daring menggunakan jurnal artikel, buku, dan sumber literatur lainnya yang relevan dengan pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran literasi.

Menurut Suryana (2010) studi pustaka merupakan suatu studi yang diterapkan untuk menghimpun data dan informasi dengan bantuan beragam material yang ada di perpustakaan, seperti buku, majalah, kisah sejarah, dokumen, dan sumber-sumber terpercaya lainnya. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data sekunder. Hal ini karena peneliti memanfaatkan dokumen, jurnal artikel, dan buku sebagai sumber data untuk artikel ini. Data sekunder merupakan sumber data yang tidak secara langsung menyerahkan data kepada penghimpun data (Sugiyono, 2008). Hasil dari penelitian kualitatif ini berupa informasi berbentuk catatan ataupun data deskriptif mengenai implementasi komik digital bermuatan nilai karakter untuk meningkatkan literasi membaca siswa.

Dalam penerapannya, peneliti mengacu pada tahap-tahap penelitian studi pustaka menurut Sugiyono (2008), diantaranya: (1) memilih topik yang fokus pada pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran literasi; (2) mengeksplor informasi dari berbagai sumber terpercaya; (3) menentukan fokus penelitian pada efektivitas media komik digital; (4) mengumpulkan sumber data dari jurnal, buku, dan publikasi ilmiah terkait; (5) menyiapkan sajian data secara sistematis; serta (6) menyusun laporan hasil kajian secara

komprehensif. Analisis data dilakukan melalui content analysis untuk mengidentifikasi pola dan temuan kunci dari berbagai literatur yang dikaji.

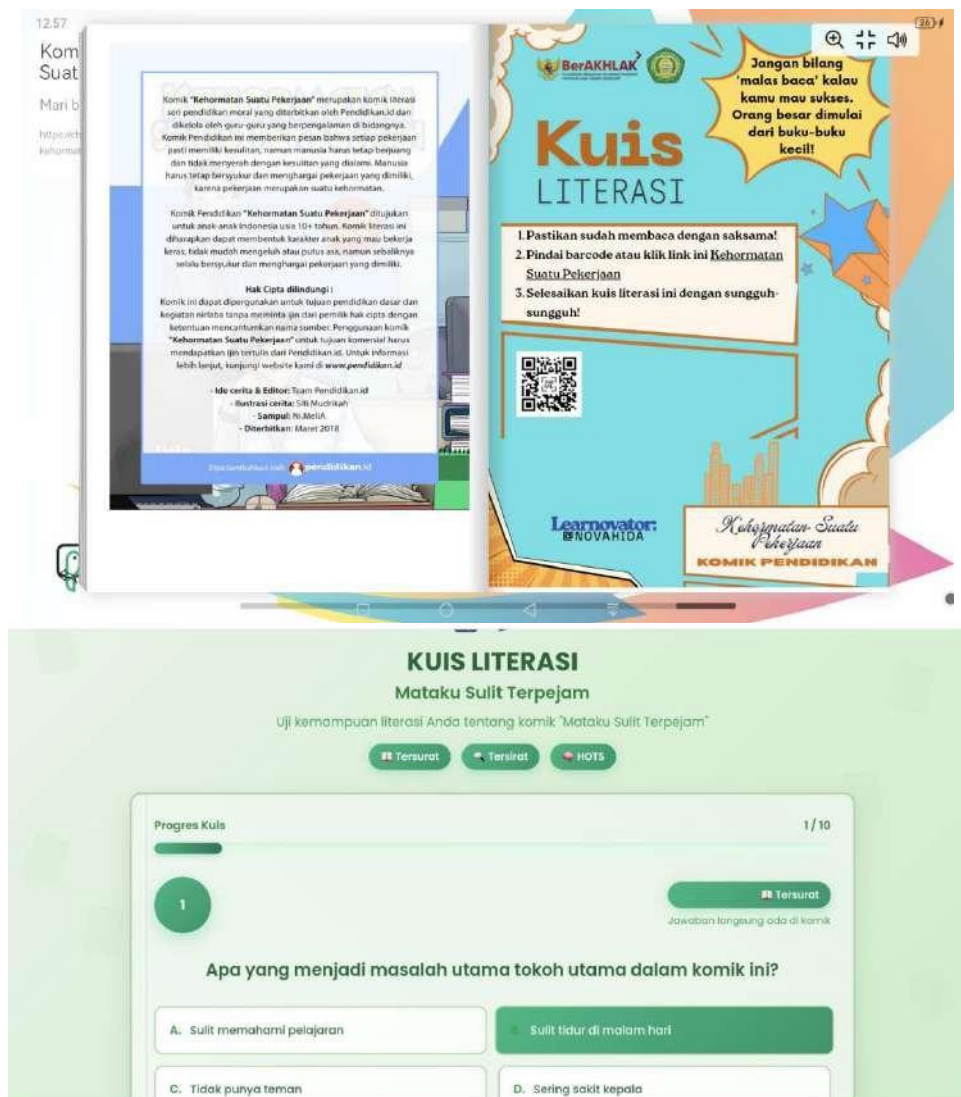
## PEMBAHASAN

Media komik digital "Asyik Berliterasi" yang dikembangkan melalui platform Canva, <https://chavash.my.canva.site/asyik-berliterasi-nh>, menghadirkan inovasi pembelajaran literasi melalui pendekatan visual yang menarik dan interaktif. Komik ini menampilkan desain layout yang dinamis dengan perpaduan warna cerah dan kontras, didukung ilustrasi karakter yang ekspresif dan relevan dengan dunia remaja. Struktur kontennya terorganisir secara sistematis dalam beberapa bab tematik yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter melalui alur cerita kontekstual. Setiap episode tidak hanya menyajikan narasi visual yang menarik, tetapi juga menyelipkan latihan literasi dan pengayaan kosakata secara natural dalam cerita. Media ini memanfaatkan fitur navigasi Canva yang *user friend* memungkinkan aksesibilitas optimal melalui berbagai perangkat digital. Keunggulan utama terletak pada kemampuan menyajikan konten edukatif dalam kemasan entertaint yang sesuai dengan karakteristik generasi digital native, sekaligus menjadi media efektif untuk menanamkan nilai moral dan meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui pendekatan multimodal yang menyenangkan dan bermakna. Media komik digital "Asyik Berliterasi" ini merepresentasikan bentuk modern dari media pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan generasi *digital native*, sekaligus mempertahankan unsur-unsur pedagogis yang esensial dalam proses pembelajaran. Desain yang atraktif dikombinasikan dengan konten bermutu menjadikannya media yang potensial untuk meningkatkan *enagment* siswa dalam kegiatan literasi.









Gambar 1: Media Komik Digital dan Kuis Literasi

Berdasarkan analisis komparatif hasil pretest dan posttest kemampuan literasi membaca siswa MTsN 8 Blitar, teridentifikasi peningkatan yang signifikan setelah implementasi media komik digital bermuatan nilai karakter. Data kuantitatif menunjukkan transformasi dramatis dalam distribusi tingkat kemampuan literasi siswa, dimana proporsi siswa pada kategori Baik dan Sangat Baik meningkat dari 35% menjadi 98%, sementara siswa kategori Rendah menurun drastis dari 65% menjadi hanya 2%.

Analisis distribusi skor mengungkap pola peningkatan yang konsisten semua level kemampuan. Pada kategori Sangat Baik (skor 80-100), terjadi ekspansi remarkable dari 9 siswa (7.5%) menjadi 87 siswa (72.5%),

merepresentasikan peningkatan sebesar 866%. Sementara itu, kategori Baik (skor 60-79) menunjukkan pertumbuhan dari 33 siswa (27.5%) menjadi 31 siswa (25.8%), meskipun terjadi sedikit penurunan secara proporsional karena migrasi siswa ke kategori yang lebih tinggi. Yang paling menggembirakan, kategori Rendah (skor <60) mengalami reduksi signifikan dari 78 siswa (65%) menjadi hanya 2 siswa (1.7%).

Dalam perspektif teoritis, temuan ini mengonfirmasi efektivitas pendekatan multimodal dalam pembelajaran literasi, sebagaimana diargumentasikan oleh Kress (2003) mengenai potensi representasi multimodal dalam memfasilitasi pemahaman yang lebih komprehensif. Integrasi elemen visual dan naratif dalam komik digital terbukti mampu mengaktifkan multiple cognitive pathways, sehingga memperkuat pemahaman dan retensi konsep. Hal ini sejalan dengan teori cognitive load dari Sweller (2011) yang menekankan pentingnya presentasi informasi yang terdistribusi secara optimal antara saluran verbal dan visual.

Dari sudut pandang pedagogis, keberhasilan intervensi ini dapat dijelaskan melalui konsep engagement theory. Menurut Guthrie (2015), media komik digital berhasil menciptakan situated motivation melalui karakter dan cerita yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga meningkatkan behavioral, emotional, dan cognitive engagement dalam proses literasi. Temuan ini juga mendukung pendapat Cohn (2020) mengenai keunggulan visual language dalam komik yang memfasilitasi proses inferensial dan pemahaman naratif yang lebih dalam.

Aspek nilai karakter yang terintegrasi dalam komik digital juga berperan penting dalam membentuk meaningful learning experience. Berdasarkan teori connectedness to text dari Miall & Kuiken (2002), nilai-nilai karakter yang disisipkan dalam narasi komik berhasil menciptakan koneksi emosional antara pembaca dan teks, sehingga meningkatkan kedalaman pemahaman dan retensi memori. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan HOTS yang memerlukan pemahaman implisit dan nilai moral dalam cerita.



Meskipun mencapai hasil yang signifikan, penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan akan *differentiated instruction* untuk 2% siswa yang masih berada di kategori Rendah. Hal ini konsisten dengan teori *zone of proximal development* Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya *scaffolding* yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu. Rekomendasi strategis yang dapat diajukan meliputi: pertama, pengembangan program enrichment berbasis *project-based learning* untuk mengoptimalkan potensi siswa kategori unggul; kedua, implementasi intensive remedial program dengan pendekatan multisensori bagi siswa yang masih mengalami kesulitan; ketiga, penguatan *professional development* guru dalam mengimplementasikan media digital secara efektif.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini tidak hanya membuktikan efektivitas media komik digital dalam meningkatkan kemampuan literasi, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran literasi yang responsive terhadap karakteristik generasi *digital native*. Transformasi budaya literasi yang terjadi mengindikasikan potensi besar untuk replikasi dan adaptasi model serupa dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media komik digital bermuatan nilai karakter terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas VII MTsN 8 Blitar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata skor sebesar 18,4% dari hasil pretest ke posttest. Selain itu, terjadi transformasi kualitatif yang signifikan dalam distribusi kemampuan siswa, di mana kelompok rendah dan sangat rendah menurun drastis dari 60% menjadi 20%, sementara kelompok unggul (baik dan sangat baik) meningkat pesat dari 40% menjadi 86%. Media komik digital tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami teks, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui konten visual dan naratif yang disajikan. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa pendekatan

pembelajaran inovatif berbasis multimedia dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi tantangan literasi di era digital.

#### Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi strategis dapat diajukan kepada para pemangku kepentingan. Bagi guru dan tenaga pendidikan, disarankan untuk mengintegrasikan media komik digital secara berkelanjutan tidak hanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga mata pelajaran lainnya, dengan menyesuaikan konten dan nilai karakter sesuai konteks pembelajaran. Institusi pendidikan direkomendasikan untuk mengalokasikan anggaran dan fasilitas pendukung yang memadai, serta membentuk komunitas literasi digital yang berfokus pada pengembangan dan diseminasi media pembelajaran inovatif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan mengeksplorasi efektivitas media komik digital pada mata pelajaran lain, mengkaji variasi model integrasi nilai karakter yang lebih beragam, atau menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi secara lebih mendalam. Terakhir, kepada pemerintah dan pengambil kebijakan pendidikan, disarankan untuk mendukung inisiatif ini melalui pengembangan kebijakan yang komprehensif, termasuk penyediaan infrastruktur digital yang merata, program pelatihan guru yang berkelanjutan, serta penganggaran yang memadai untuk pengembangan media pembelajaran inovatif. Dengan implementasi yang terencana dan dukungan sistemik dari semua pihak, media komik digital berpotensi menjadi solusi transformatif dalam menjawab tantangan literasi sekaligus memperkuat pembentukan karakter siswa di Indonesia.

#### REFERENSI

- Hasnida, Sindi Septia dkk. 2024. Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI). Vol.2, No.1 Februari 2024 e-ISSN :2963-4768 - p-ISSN :2963-5934, Hal 110-116 DOI: <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- McCloud, S. 1993. Understanding comics: The invisible art. Massachusetts: Tundra Publishing.

- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. 2017. Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 33.  
[https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/10/cov\\_er-materi-pendukung-literasifinansial-gabung.pdf](https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/10/cov_er-materi-pendukung-literasifinansial-gabung.pdf)
- Park, H., Kim, H. S., & Park, H. W. 2021. A Scientometric Study of Digital Literacy, ICT Literacy, Information Literacy, and Media Literacy. *Journal of Data and Information Science*, 6(2), 116–138. <https://doi.org/10.2478/jdis-2021-0001>
- Pusat Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek. 2023. Perilisan Hasil PISA 2022: Peringkat Indonesia Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018. [pusmendik.kemdikbud.go.id](https://pusmendik.kemdikbud.go.id). Diakses dari <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/konten/perilisan-hasil-pisa-2022-peringkat-indonesia-naik-5-6-posisi>.
- Rettberg, S. 2018. *Electronic Literature*. Polity Press.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- World Economic Forum (WEF). 2023. *The Future of Jobs Report 2023* diakses dari <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2023/>