

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI DI SDN LABUHAN JAMBU
TARANO SUMBAWA NUSA TENGGARA BARAT**

**DEVELOPMENT OF PICTURE STORY BOOK TO IMPROVE DIGITAL LITERACY OF
HIGH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AT SDN LABUHAN JAMBU
TARANO SUMBAWA WEST NUSA TENGGARA**

Dwi Fadhila Damayanti
Universitas Negeri Yogyakarta
Dwifadhila5@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan buku cerita bergambar untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar di SDN Labuhan Jambu dan (2) mengetahui kelayakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan literasi digital pada siswa sekolah dasar di SDN Labuhan Jambu. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg *and* Gall. Subjek uji coba yaitu 21 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan angket. Analisis data menggunakan analisis data deskriptif dengan mengubah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah telah berhasil dikembangkannya produk buku cerita bergambar untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, buku cerita bergambar ini memiliki kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 4,00. Berdasarkan uji coba lapangan awal, buku cerita bergambar menunjukkan hasil Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 3,33, dan pada uji lapangan utama menunjukkan hasil Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 3,43. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi dan uji coba yang dilakukan pada siswa yang masing-masing penilaian tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik, dengan demikian buku cerita bergambar layak untuk digunakan dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar kelas tinggi di SDN Labuhan Jambu.

Kata Kunci: buku cerita bergambar, literasi digital, siswa sekolah dasar kelas tinggi

Abstract

This study aims to: (1) developing picture story book to improve digital literacy of high grade elementary school students at SDN Labuhan Jambu. (2) knowing the feasibility of picture story book to improve digital literacy of high grade elementary school students at SDN Labuhan Jambu. This development research adopts The Borg and Gall development model. The subject of this research is 21 students. Data collection instruments used were interview, observation and questionnaire. The data analysis technique used in this study is descriptive quantitative technique. The findings of this study are: picture story book to improve the digital literacy of elementary school students has successfully developed. the quality of the picture story book from the expert in material and media expert is Very Good with an average score 4,00. based on preliminary field test, the picture story book shows Very Good result with an average score of 3,33, and the main filed testing shows Very Good results with an average score of 3,43. Based on the results of the assesment from the material expert, media expert dan students assesment each of this assesments included in the Very Good result, thus picture story book is feasible to be used to improve digital literacy of high grade student in SDN Labuhan Jambu.

Keywords: picture story book, digital literacy, high grade elementary school student

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan. Teknologi yang canggih dapat menjadi penghubung dunia. Kemudahan akses menjadikan segala hal dapat dilakukan dengan cepat. Sejalan dengan hal itu, berbagai keterampilan juga dibutuhkan dibutuhkan. Trilling dan Fadel (2009: 48) menjelaskan berbagai keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21, yaitu: *life and career skills*, *learning and innovation skills*, dan *information, media, and technology skills*.

Ketiga keterampilan tersebut kemudian ditunjang oleh beberapa kemampuan. Pertama, keterampilan belajar dan inovasi (*learning and innovation skills*) terdiri dari kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, komunikasi dan kolaborasi, serta kreatif dan inovasi. Kedua, keterampilan informasi, media dan teknologi (*information, media, and technology skills*) terdiri dari kemampuan literasi informasi, literasi media dan literasi ICT. Ketiga, keterampilan hidup dan karier (*life and career skills*) terdiri dari kemampuan fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif dan mengatur diri sendiri, interaksi sosial dan budaya, produktivitas dan akuntabilitas, kemampuan memimpin dan tanggung jawab. Dengan demikian, kemampuan literasi informasi, literasi media dan literasi ICT yang menjadi bagian dari literasi digital harus dimiliki setiap orang pada era ini, termasuk siswa-siswa sebagai penerus bangsa.

Pada tahun 2003, Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) menyepakati kecakapan literasi dasar dan kecakapan perpustakaan yang efektif merupakan kunci bagi masyarakat yang literat dalam menghadapi derasnya arus informasi teknologi. Lima komponen esensial literasi informasi yaitu *basic literacy*, *library literacy*, *media literacy*, *technology literacy* dan *visual literacy* (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019:4). Pada tahun 2015 *World economic forum* menetapkan 6 literasi dasar sebagai prasyarat kecakapan hidup di abad 21 melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai keluarga, sekolah hingga masyarakat. Adapun 6 literasi tersebut yaitu, literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital,

literasi finansial dan literasi budaya dan kewarnegaraan.

Paul Gilster dalam Colin & Michele (2008: 2) menyatakan Literasi digital merupakan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang disajikan dalam komputer. Bawden dalam Colin & Michele (2008: 2) menjelaskan literasi digital merupakan suatu kerangka yang menjelaskan konsep literasi yang dilakukan di era digital. Renee Hobbs dan David Cooper Moore (2013: 18) menyatakan literasi digital merupakan kemampuan bertanggung jawab dalam menggunakan internet dan sosial media. Kemendikbud menjelaskan dalam buku materi pendukung literasi digital menjelaskan literasi digital sebagai kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya literasi digital merupakan kemampuan seseorang tidak hanya dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan menerima beragam informasi, berpikir kritis terhadap informasi yang didapatkan dari perangkat digital melalui jaringan internet serta memiliki tanggung jawab terhadap informasi yang disebarkan.

Di Indonesia, gerakan literasi digital sudah menjadi bagian dari Gerakan Literasi Nasional (GLN). Sejak tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menggiatkan GLN sebagai bagian dari implementasi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Terdapat 3 indikator Gerakan Literasi Nasional, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Sekolah menjadi salah satu indikator dari gerakan tersebut, sehingga pemerintah menggelar Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

Generasi saat ini, lahir bersamaan dengan berkembangnya teknologi. kemudahan mengakses media dan teknologi menjadi hal yang sangat mudah. Saat ini kebanyakan siswa dapat memenuhi salah satu kemampuan literasi digital, yaitu kemampuan menggunakan perangkatan digital, hal ini terlihat survei yang

dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 tentang pengguna internet. Terdapat 171,17 juta pengguna jasa internet di seluruh Indonesia, dan anak usia 10-14 tahun yang memiliki akses di internet sebanyak 66.2%. Hasil survei semakin meningkat dari tahun sebelumnya dan akan terus meningkat setiap tahunnya. Untuk menyatakan seseorang yang melek digital atau *digital literate* tidak hanya dapat menggunakan gawai, akan tetapi diperlukan juga kemampuan menerima dan menyebarkan informasi yang dapat bermanfaat untuk sekitarnya dan juga etika yang baik sebagai dampak positif dari penggunaan perangkat digital.

Hasil pembagian angket kepada orang tua siswa di SDN Labuhan Jambu, Sumbawa menyatakan bahwasanya kebanyakan dampak yang terlihat dari siswa ketika menggunakan perangkat digital atau gawai adalah tidak mendengarkan ketika dipanggil, malas untuk beraktivitas hal ini dilihat dari keterangan orang tua dari angket yang dibagikan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Antonius SM Simamora tentang persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada siswa usia pendidikan dasar (2016), menyatakan bahwasanya dampak yang terlihat dari siswa ketika menggunakan gawai adalah sebanyak 46% orang tua beranggapan komunikasi siswa dan orang tua berkurang, sebanyak 65,4% orang tua beranggapan kemampuan psikomotorik siswa berkurang, sebanyak 46,1% orang tua beranggapan siswa kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran dan sebanyak 46% orang tua beranggapan siswa sulit bersosialisasi di masyarakat.

Sebagian besar siswa telah menggunakan gawai bahkan memiliki gawai pribadi, hal ini terlihat dari hasil angket yang dibagikan kepada orang tua siswa kelas 3, 4 dan 5 yaitu sebanyak 48% siswa telah memiliki gawai pribadi. Akan tetapi, walaupun tidak memiliki gawai pribadi sebanyak 45% siswa yang tetap memiliki akses terhadap gawai.

Berdasarkan keluhan orang tua karena dampak negatif dari penggunaan gawai terhadap anak, diperlukan penanaman kesadaran kepada anak tentang pentingnya penanaman karakter literasi digital. Hal ini dilakukan agar anak dapat menggunakan serta memanfaatkan gawai lebih bijak.

Salah satu strategi gerakan literasi digital di sekolah yaitu peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu. Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh sekolah dalam peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu yaitu penambahan bahan bacaan literasi digital di perpustakaan, penyediaan situs-situs edukatif sebagai sumber belajar warga sekolah, penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif sebagai sumber belajar warga sekolah, dan pembuatan majalah dinding (Kemendikbud, 2017:14-15).

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah di SDN Labuhan Jambu, menyatakan bahwa koleksi buku bertema digital di sekolah tersebut masih belum ada. Koleksi buku di perpustakaan hanya berupa buku pelajaran. Hal ini dikarenakan pemanfaatan perpustakaan sebagai salah satu sumber belajar di sekolah masih belum dioptimalkan.

Dengan demikian, dibutuhkan sumber belajar di perpustakaan sekolah yang berupa buku bacaan untuk menambah koleksi buku bertema digital. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan buku cerita bergambar bertema literasi digital yang sesuai dengan siswa sekolah dasar.

Pada dasarnya buku cerita bergambar merupakan buku yang menyuguhkan cerita dengan menggunakan gambar (Riris K. Toha-Sarumpaet, 2010:18). Baik cerita maupun gambar memiliki fungsi yang sama kuat, sehingga kedua aspek saling mengisi dan saling menjelaskan. Ilustrasi yang menarik serta dibantu dengan narasi yang tepat menjadikan buku cerita bergambar menjadi yang menarik perhatian siswa sekolah dasar.

Menurut Nurgiyantoro (2005:153) “buku cerita bergambar atau yang dikenal dengan istilah *picture books* atau *picture story books* adalah buku yang menyampaikan pesan lewat ilustrasi dan tulisan”. Kedua komponen ini saling berkaitan dan saling menguatkan dalam menyampaikan pesan. Ilustrasi dan gambar menyampaikan pesan secara bersamaan, hal ini menjadikan cerita lebih kuat dan lebih menarik untuk siswa.

(Sugihastuti, 2015: 92). Ilustrasi yang pas dan indah dapat meningkatkan ilustrasi pembaca sehingga pesan yang terdapat dalam

cerita dapat tersampaikan dengan baik dan juga pembaca dapat menikmati alur cerita tersebut.

Pendapat lainnya yang juga menyatakan bahwasanya buku cerita bergambar merupakan format lengkap menceritakan sebuah cerita yang menggabungkan gambar dan tulisan. “Buku cerita bergambar dibuat dengan berbagai komponen, dimana masing-masing komponen memegang peran yang sama pentingnya” (Allicia Villareal, 2015:266).

Buku cerita bergambar untuk siswa sekolah dasar hendaknya dipilih yang berisi pengalaman tentang kehidupan anak-anak itu sendiri (Farida Rahim, 2011: 89). Cerita yang sesuai dengan permasalahan sehari-hari anak, sehingga anak menjadi dekat dan merasa menjadi bagian dari cerita tersebut. Selain itu, anak dapat memahami cerita dengan baik serta pesan yang disampaikan dalam cerita dapat dipahami oleh anak.

Gay Su Pinnel dan Irene C. Fountas (2011:115). Mereka menyatakan “Pilihlah cerita yang sederhana yang mudah diikuti dengan ilustrasi yang besar dan juga bersih. Pilihlah teks informasi yang memiliki gambar yang besar dan jelas dan fokuskan topik-topik yang akrab untuk dipahami siswa-siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hasanuddin WS (2015:5) yang menyatakan bahwasanya buku cerita untuk siswa akan lebih apabila menggunakan tulisan dan gambar yang saling menguatkan satu sama lainnya dan juga latar yang digunakan ialah latar yang dikenal di dunia siswa atau latar yang ada di sekitar kehidupan siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya buku cerita bergambar merupakan buku yang terdapat dua komponen, yaitu teks dan gambar yang berpadu dalam menyampaikan cerita. Kedua hal ini sangat berkaitan erat, saling melengkapi dan tidak terpisahkan dalam menyampaikan pesan kepada pembaca. Gambar membantu teks atau narasi menyampaikan pesan kepada pembaca begitu pula sebaliknya.

Adapun unsur-unsur cerita dalam buku cerita bergambar yaitu alur cerita, tokoh, tema, moral, latar, ilustrasi, stile dan format (Nurgiyantoro, 2005:68-92). Rothlein dan Meinbach (dalam Rahimah, 2018:48) menyatakan aspek penting pada buku cerita

bergambar yaitu karakteristik, alur, latar, tema dan sudut pandang. Dari beberapa hal yang disebutkan di atas tentang unsur buku cerita bergambar, adapun penjelasan dari unsur tersebut yaitu:

1. Alur. Alur cerita memiliki peran yang penting dalam membuat anak memahami sebuah cerita. Nurgiyantoro (2013: 70) menyatakan bahwasanya isi cerita yang terdapat dalam alur cerita untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi harusnya menceritakan tentang persahabatan, petualangan, penemuan sesuatu, atau penemuan dalam mencari sesuatu. Alur membuat cerita yang dikisahkan menjadi berjalan. Alur menghadirkan cerita, dan cerita itulah yang dinikmati oleh pembaca. Alur ber
- 2.
3. Tokoh. Tokoh adalah pelaku cerita lewat berbagai aksi yang dilakukan dan peristiwa serta aksi tokoh lain yang ditimpakan kepadanya (Nurgiyantoro, 2013: 74-75). Dalam cerita siswa tokoh biasanya berupa manusia, binatang, peri, ataupun makhluk lain yang abstrak dan tumbuhan. Siswa-siswa yang masih dalam proses perkembangan sering meniru tokoh-tokoh dari berbagai hal yang mereka kagumi. Tokoh sangat berperan penting dalam membuat siswa terkesan, baik dari sifat, perawakan dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini pemilihan tokoh dalam cerita disesuaikan dengan usia anak sekolah dasar, agar anak dapat meniru karakter dan merasa dekat dengan tokoh cerita.
4. Tema. Lukens (2003:129) menyatakan bahwasanya “tema ialah gagasan (ide) utama atau makna utama dari sebuah tulisan”. Tema biasanya disebut sebagai makna dalam sebuah cerita, makna yang mengikat secara keseluruhan unsur cerita sehingga cerita menjadi satu kesatuan yang padu.
5. Moral. Moral dalam sebuah cerita dipahami sebagai suatu saran yang berkaitan dengan ajaran moral tertentu dalam sebuah cerita atau sengaja dikmaksud oleh pengarang untuk disampaikan kepada pembaca lewat cerita. sama halnya dengan tema, moral juga biasa dipandang sebagai makna yang tercantum dalam sebuah cerita. Nurgiyantoro (2013: 81) menyatakan moral lebih bersifat

- praktis karena nilai yang diberikan dalam cerita ditunjukkan oleh tokoh.
6. Latar. Dalam sebuah cerita terdapat tempat dan waktu kejadian cerita tersebut, inilah yang disebut dengan latar. Dalam mempertimbangkan latar cerita untuk siswa, haruslah latar cerita yang tidak asing bagi mereka (Nurgiyantoro, 2013: 85). Hal ini agar cerita menjadi lebih realistis bagi siswa, dan juga dapat membuat siswa menjadi bagian dari cerita tersebut. Jikalau latar yang diambil merupakan hal yang belum dikenali oleh siswa, maka hal ini akan menjadi informasi yang baru bagi siswa.
 7. Stile. Nurgiyantoro (2013: 87) menjelaskan, Stile merupakan wujud penggunaan bahasa dan turunan, atau bagaimana seseorang penulis mengungkapkan sesuatu yang akan diekspresikan, jadi stile mencakup keseluruhan aspek formal kebahasaan, bahkan juga latar untuk bahasa lisan dan ejaan untuk bahasa tulis. Musfiroh (dalam Rahimah, 2018: 52-53) agar segala hal yang ingin disampaikan pada anak, maka bahasa yang digunakan harus sesuai dengan tingkat usia, sosial, dan pendidikan anak. dengan demikian, bacaan untuk siswa haruslah menggunakan bahasa yang sederhana dan juga yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa.
 8. Ilustrasi. Hal yang menjadi ciri khas dari buku cerita bergambar ialah terdapat ilustrasi yang dapat membantu menjelaskan tulisan pada buku. Menurut Nurgiyantoro (2005:90) ilustrasi merupakan gambar-gambar yang menyertai cerita dalam buku sastra siswa. Ilustrasi dapat membantu cerita dalam bentuk tulisan dan lisan yang ada dalam menguatkan alur cerita yang disajikan. Ilustrasi buku cerita bergambar harus menarik perhatian siswa. Gambar-gambar yang jelas, warna-warni, komunikatif dan ditampilkan secara variatif pada hampir setiap halaman buku.
 9. Format. Format buku ialah bentuk, ukuran, desain sampul, desain halaman, ilustrasi ukuran huruf, jumlah halaman, kualitas kertas, dan model penjilidan. Keterpaduan seluruh aspek format menjadi ketepatan dalam buku cerita bergambar. Desain sampul yang terdiri dari gambar dan tulisan yang besar harus dapat menarik perhatian. Selain itu dalam desain sampul harus berkaitan dengan salah satu adegan dalam cerita. Ukuran huruf juga harus diperhatikan. Selanjutnya ialah jumlah halaman. Tidak ada ketentuan tertentu dalam jumlah halaman untuk buku cerita bergambar.
 10. Sudut pandang. Penulis menentukan sudut pandang cerita dengan memilih sudut pandang orang pertama atau orang ketiga. Rothlein dan Meinbach (dalam Rahimah, 2018: 50) menyatakan “sebuah sudut pandang yang objektif terlihat dari tindakan dan ucapan dalam cerita”. Sudut pandang cerita tergantung pada penulis, memilih sudut pandang orang pertama atau orang ketiga.
- Berdasarkan unsur-unsur yang telah dijelaskan di atas, kemudian peneliti mengembangkan buku cerita bergambar yang sesuai dengan usia anak sekolah dasar kelas tinggi.
- Siswa sekolah dasar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) memiliki kemampuan adaptasi gambar secara menyeluruh. 2) anak memiliki kemampuan memandang sesuatu bukan hanya dari sudut pandang dirinya saja anak telah mampu mempertimbangkan sudut pandang lain lain diluar dirinya dalam menghadapi sesuatu. 3) kemampuan kausalitas adalah pemahaman anak terhadap sesuatu peristiwa atau kejadian. Anak yang telah memiliki kemampuan kausalitas senantiasa mempertanyakan mengapa sesuatu dapat terjadi.
- Pada usia sekolah dasar, kegiatan membaca merupakan bagian dari pembelajaran. Dengan membaca, perkembangan kosakata anak dapat meningkat. Hal ini mengacu pada pendapat Allen dan Lyn (2010, 208) yang menyatakan perbendaharaan kata siswa sekolah dasar mencapai 4.000 sampai 5.000 kata pertahunnya. Semakin rajina anak membaca maka semakin meingkat pula perbendaharaan kata yang dimilikinya.
- Siswa sekolah dasar kelas tinggi masuk ke dalam tahap pembiasaan (Mustadi, dkk, 2018: 135-136). Membaca pada tahap pembiasaan dapat dilakukan dengan menyediakan buku, baik buku pelajaran, buku cerita serta buku lainnya. Cakupan bidang pada buku yang dibaca oleh siswa sekolah dasar kelas tinggi

yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Bloin, dkk dalam Rahim (2011:88) Buku cerita bergambar yang tepat untuk siswa sekolah dasar bisa mengembangkan bidang afektif (sikap) tentang kehidupan sehari-hari. Pada umumnya buku cerita siswa sekolah dasar memiliki masalah yang sama seperti pembacanya, seringkali pembaca merasa sangat dekat dengan karakter pelaku. Kadang-kadang siswa membayangkan salah satu pelaku dalam cerita tersebut dirinya sendiri.

Atas dasar itu maka perlu dikembangkan suatu buku cerita bergambar bertema literasi digital yang sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar kelas tinggi, seperti ilustrasi yang menarik, penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia anak sekolah dasar, dan alur cerita yang menarik sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Diharapkan dengan menggunakan media ini siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan gawai untuk hal yang lebih baik agar dapat menjadi pribadi yang *digital literate*.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model Borg and Gall. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:30). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku cerita bergambar "Rizal dan Gawainya" tema literasi digital untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi.

Secara sederhana R&D dapat ditarikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja dilakukan bertujuan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru efektif, efisien, produktif dan bermakna (Putra, 2015: 67). Mohammad Ali (2010:117) menyatakan bahwa penelitian R&D merupakan suatu upaya dalam pengembangan suatu prototipe suatu alat atau perangkat berbasis riset.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

meneliti, merancang, memproduksi, mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk, model, metode jasa prosedur tertentu.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian model Borg and Gall yang diadaptasi dari Sugiyono (2015) dan Ali (2010). Prosedur ini memuat sistematika langkah-langkah agar produk yang dihasilkan sesuai dengan standar kelayakan. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2016:35) terdiri dari sepuluh tahapan, namun karena penelitian ini hanya bertujuan untuk menguji kelayakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar kelas tinggi di SDN Labuhan Jambu maka peneliti hanya menggunakan delapan dari sepuluh tahapan yang ada. Delapan langkah tersebut adalah sebagai berikut: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji lapangan tahap awal, 5) revisi produk hasil uji coba lapangan tahap awal, 6) uji lapangan utama, 7) revisi produk akhir, 8) diseminasi dan implementasi.

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dan tanggapan atas produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh nantinya digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 2 ahli dan 21 siswa dengan rincian sebagai berikut: 1) satu orang ahli materi, 2) satu orang ahli media, 3) enam siswa kelas tinggi SDN Labuhan Jambu untuk uji lapangan tahap awal, 4) lima belas siswa kelas keals tinggi SDN Labuhan Jambu untuk uji lapangan utama.

Penelitian dan pengembangan menggunakan teknik data kuantitatif dan kualitatif. Data-data yang telah didapatkan dikumpulkan menjadi satu kemudian diolah. Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi dan wawancara kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara kualitatif. Hasil pengolahan data awal digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket pengambilan data awal yang ditujukan kepada orang tua siswa SDN Labuhan Jambu dan angket penilaian buku cerita bergambar kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Angket penilaian

menggunakan Skala Likert untuk panduan pemberian penilaian.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi ahli materi dan ahli media dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pengubahan hasil penilaian ahli media dan ahli materi yang masih dalam bentuk kuantitatif diubah menjadi skor dengan menggunakan skala Likert.

Tabel Kategori Skor Penilaian Ahli

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

- 2) Menghitung skor rata-rata jawaban penilai dengan cara menghitung jumlah skor jawaban seluruh penilai dibagi jumlah penilai kali jumlah butir pertanyaan. dari instrumen yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi dengan mengikuti pedoman skala diatas. Persentase kelayakan

$$Xi = \frac{\sum x}{n}$$

Xi = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah penilai dikali jumlah butir pertanyaan

- 3) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh ke dalam bentuk kualitatif berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria kualitatif yang ditentukan terlebih dahulu dengan mencari jarak interval antar jenjang sangat baik hingga sangat kurang dengan menggunakan rumus Eko Putro Widoyoko (2012:110) yaitu:

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{kelastertinggi} - \text{kelasterendah}}{\text{jumlahkelasinterval}}$$

$$= \frac{4-1}{4}$$

$$= 0,75$$

Sehingga dapat diperoleh kriteria penilaian kualitas produk seperti berikut:

Tabel Kriteria Penilaian Kualitas Produk Ahli

Skor rata-rata	Kriteria
3,25 s/d 4,00	Sangat Baik (SB)
2,50 s/d 3,25	Baik (B)

1,75 s/d 2,50	Kurang (K)
1,00 s/d 1,75	Sangat Kurang (SK)

Kemudian, teknik analisis data respon siswa terhadap produk yang dikembangkan dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Mengubah kategori respon siswa yang masih dalam bentuk huruf menjadi skor dengan ketentuan berikut:

Tabel Skor Penilaian Respon Siswa

Skor			
SB	B	K	SK
4	3	2	1

- 2) Menghitung skor rata-rata respon siswa dengan cara menghitung jumlah skor keseluruhan dibagi jumlah responden.

$$Xi = \frac{\sum x}{n}$$

Xi = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah responden

- 3) Mengubah rata-rata skor respon siswa terhadap buku cerita bergambar untuk meningkatkan literasi digital menjadi nilai kualitatif. Nilai kualitatif ini diawali terlebih dahulu dengan mencari jarak interval.

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval (i)} &= \frac{\text{kelastertinggi} - \text{kelasterendah}}{\text{jumlahkelasinterval}} \\ &= \frac{4-1}{4} \\ &= 0,75 \end{aligned}$$

Setelah jarak interval ditemukan, kemudian menentukan tabel kriteria respon siswa. Tabel kriteria kualitatif sebagai berikut:

Tabel Kriteria Respon Siswa

Skor rata-rata	Kriteria
3,25 s/d 4,00	Sangat Baik (SB)
2,50 s/d 3,25	Baik (B)
1,75 s/d 2,50	Kurang (K)
1,00 s/d 1,75	Sangat Kurang (SK)

Berdasarkan analisis-analisis tersebut dapat diketahui sejauh mana buku cerita bergambar

dapat meningkatkan literasi digital siswa. Dari hasil analisis itu nantinya akan digunakan untuk merevisi buku cerita bergambar agar menghasilkan menghasilkan buku cerita bergambar yang layak untuk dibaca oleh anak serta layak dalam meningkatkan literasi digital anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan buku cerita bergambar bertema literasi digital untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi di SDN Labuhan Jambu, Tarano, Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. Pengembangan dilakukan guna meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas tinggi. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall, dengan beberapa tahap yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji lapangan tahap awal, 5) revisi produk hasil uji coba lapangan tahap awal, 6) uji lapangan utama, 7) revisi produk akhir, 8) diseminasi dan implementasi.

Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan pembagian angket kepada orang tua siswa, wawancara kepala sekolah terkait pelaksanaan gerakan literasi digital di sekolah. Berdasarkan angket yang diberikan kepada orang tua siswa terkait interkasi siswa dengan gawai, diperoleh data sebanyak 93% siswa telah mengakses atau menggunakan gawai selama di rumah. Dengan rincian, sebanyak 48% siswa telah memiliki gawai pribadi dan 45% siswa memiliki akses ke gawai dengan menggunakan gawai orang terdekatnya (orang tua, kakak, bibi dan lain-lain).

Google, Youtube, *Game online*, Tiktok dan berbagai aplikasi media sosial lainnya merupakan aplikasi yang sering dibuka oleh anak. 60% anak bermain *game* dalam keadaan *online* ataupun *offline* di gawai, ragam *game* yang dimainkan antara lain Mobile Legend, Roblox, Free Fire, dan Hago. Media sosial yang paling sering diakses oleh anak diantaranya aplikasi Facebook, Tiktok, Instagram, Whatsapp dan lain sebagainya. Dari data yang terkumpul diketahui bahwa jumlah siswa yang mengakses media sosial sebanyak 62%. Sedangkan, jumlah siswa yang mengakses Google dan Youtube sebanyak 60%.

Setiap orang tua memberikan jangka waktu anak bermain gawai beragam, mulai dari 30 menit, hingga 8 jam perhari. 45% orang tua memberikan kesepakatan dengan anak dalam bermain gawai, seperti hanya bermain ketika PR sekolah telah selesai dikerjakan, hanya boleh menggunakan gawai untuk belajar, hanya boleh bermain gawai di hari libur dan lain sebagainya.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah terkait implementasi literasi *digital* yang dilaksanakan sekolah. Pada proses belajar mengajar, guru belum menggunakan perangkat *digital* sebagai penunjang proses pembelajaran. Siswa yang telah mahir dalam mengakses berbagai perangkat *digital*, oleh karena itu peneliti melihat kesenjangan antara kemampuan mengakses perangkat digital dengan proses pembelajaran di sekolah yang tidak memanfaatkan perangkat digital.

Saat ini, sekolah telah menerapkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dengan menyediakan perpustakaan dengan berbagai bahan bacaan. Koleksi buku perpustakaan sekolah terdiri dari, 130 eksemplar buku pelajaran dari kelas 1-6 dan 320 eksemplar buku fiksi dan non fiksi. Akan tetapi, pada implementasi literasi *digital*, sekolah masih belum menyediakan bahan bacaan bertema literasi *digital*. Sehingga dibutuhkan bahan bacaan yang dapat menunjang implementasi literasi *digital* di sekolah. Dengan memperhatikan indikator kemampuan literasi digital untuk siswa sekolah dasar, yaitu kemampuan memanfaatkan gawai dengan dengan bijak, mencari informasi hingga mengevaluasi informasi, serta menyebarkan informasi.

Tahap selanjutnya dilakukan review literatur terkait literasi digital, buku cerita bergambar untuk siswa sekolah dasar dan literatur tentang siswa sekolah dasar.

1. Literasi digital

Kemajuan teknologi yang sangat pesat, membuat segala hal menjadi mudah. Sebagai digital native, siswa usia sekolah dasar yang tumbuh dan berkembang bersama teknologi membutuhkan keterampilan agar dapat menyeimbangkan kemajuan dan memanfaatkan teknologi yang ada. Trilling dan Fadel menyebutkan berbagai keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21, yaitu keterampilan hidup

dan karir, keterampilan informasi, media dan teknologi serta keterampilan belajar dan inovasi. Pada keterampilan informasi, media dan teknologi terdapat kemampuan literasi informasi, literasi media dan literasi ICT yang harus dimiliki pada abad 21 ini. Ketiga kemampuan tersebut merupakan bagian dari literasi *digital*. Hal ini dinyatakan oleh Bawden (2008: 21-24) menjelaskan bahwasanya literasi *digital* berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Bawden menambahkan seseorang yang *digital literate* adalah mereka yang dapat mencari informasi dengan efisien, memahami dan membandingkan informasi dari berbagai sumber, dan mengetahui informasi yang relevan dan tidak relevan.

Paul Gilster (1997) menyatakan literasi *digital* merupakan kemampuan memahami, menggunakan informasi dari berbagai sumber yang di seakan dalam komputer. Renee Hobbs dan David Cooper Moore (2013: 18) menyatakan literasi *digital* merupakan kemampuan bertanggung jawab dalam menggunakan internet dan sosial media. Kemendikbud menjelaskan dalam buku materi pendukung literasi *digital* menjelaskan literasi *digital* sebagai kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi *digital*.

Pemerintah Indonesia telah menggiatkan gerakan literasi *digital* sejak tahun 2016. Gerakan ini merupakan bagian dari gerakan literasi nasional. Mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, berbagai strategi telah dituliskan dalam buku materi pendukung literasi *digital* yang disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017. Salah satu strateginya yaitu menyediakan bahan bacaan yang bertemakan literasi *digital* di sekolah. peneliti telah melakukan observasi di SDN Labuhan Jambu dan sekolah masih belum menyediakan buku bertemakan literasi *digital*. dengan demikian peneliti mengembangkan buku cerita bergambar bertema literasi *digital* untuk siswa sekolah dasar.

2. Buku cerita bergambar siswa sekolah dasar

Buku cerita bergambar merupakan buku cerita yang menyuguhkan cerita beserta gambar

(Riris K. Toha-Sarumpaet, 2010:18). Cerita maupun gambar memiliki fungsi sama kuat, sehingga kedua aspek saling mengisi dan saling menjelaskan. Ilustrasi yang menarik dibantu dengan narasi yang tepat menjadikan buku cerita bergambar menarik perhatian siswa sekolah dasar. Cerita yang disajikan dalam buku cerita bergambar ini yaitu cerita keseharian anak dalam bermain dengan gawai. Hal ini merujuk kepada pernyataan Farida Rahim (2011:89). menjelaskan buku cerita bergambar siswa sekolah dasar hendaknya dipilih yang berisi pengalaman tentang kehidupan anak-anak itu sendiri.

3. Siswa sekolah dasar kelas tinggi

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik mampu berpikir logis yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, tetapi pemikiran logis tersebut masih terikat oleh apa yang dilihatnya nyata. Pada buku cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti khusus untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi. Adapun sifat khas siswa sekolah dasar kelas tinggi, yaitu adanya mian terhadap kehidupan sehari hari, realistik, mulai memperlihatkan minatnya, telah membentuk kelompok teman sebaya, pada usia 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keingannya.

Pada usia 10-13 tahun anak memasuki pada tahap pembiasaan, yaitu meningkatkan kemampuan literasi melalui kegiatan membaca sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran di kelas. Membaca berbagai macam jenis sumber bacaan sangat diperlukan pada usia ini. Perbendaharaan kata hingga 4000 menjadikan buku cerita bergambar yang berbeda dari buku cerita yang disajikan untuk siswa kelas bawah. Buku cerita bergambar yang sesuai untuk anak usia kelas atas, yaitu buku cerita yang ukuran hurufnya kecil, gambar tidak terlalu dominan (Tarigan, 2018:3). Gambar dan teks saling mendukung satu sama lain, gambar mendukung teks dalam menyampaikan pesan dalam cerita agar dapat memudahkan siswa dalam memahaminya, begitu pula sebaliknya.

Setelah melakukan pengumpulan data di SDN Labuhan Jambu dan melakukan kajian literatur, tahap selanjutnya ialah perencanaan tentang buku cerita bergambar bertema literasi digital untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi.

Pada tahap perencanaan meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari dan perumusan tujuan.

1. Pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari

Definisi literasi *digital* menurut Paul Gilster (1997) literasi *digital* merupakan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang disajikan dalam komputer. Bawden (2001: 2) menjelaskan literasi *digital* merupakan suatu kerangka yang menjelaskan konsep literasi yang dilakukan di era *digital*. Renee Hobbs dan David Cooper Moore (2013: 18) menyatakan literasi *digital* merupakan kemampuan bertanggung jawab dalam menggunakan internet dan sosial media. Kemendikbud dalam buku materi pendukung literasi *digital* menjelaskan literasi *digital* sebagai kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi *digital*.

David Buckingham (2008:78) menyatakan kemampuan yang dibutuhkan oleh siswa bukan hanya sebatas mencari informasi pada perangkat *digital*, mereka juga perlu mengevaluasi dan menggunakan informasi tersebut dengan kritis apabila mereka menganggap informasi tersebut sebagai pengetahuan baru. Hal ini berarti siswa mencari tahu tentang sumber informasi tersebut, mengetahui bagaimana teknologi mempengaruhi masyarakat luas. Trilling dan Fadel (2009:64-71) menyatakan terdapat 3 indikator literasi *digital*, yakni literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi informasi dan komunikasi (ICT). yang dimaksud dalam literasi informasi yakni, siswa dapat mengakses informasi dengan efektif dan efisien, siswa dapat mengevaluasi informasi, dan terakhir siswa dapat menggunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhannya. Selanjutnya literasi media merupakan kemampuan siswa dalam menggunakan berbagai perangkat *digital*, mengembangkan kemampuannya dalam berbagai hal dengan perangkat *digital*, seperti membuat video, animasi, dan lain sebagainya. dan terakhir literasi teknologi dan informasi, yakni memanfaatkan perangkat teknologi untuk

proses belajar. Seperti untuk melakukan penelitian, dan lain sebagainya.

Dari definisi ahli, definisi yang dikemukakan oleh Kemendikbud serta penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwanya literasi *digital* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan perangkat *digital* dan kemampuan tersebut disertai dengan kemampuan menerima informasi, berpikir kritis terhadap informasi. Serta bertanggung jawab terhadap informasi yang disebar. Dengan demikian, dari definisi tersebut, terdapat indikator yang akan digunakan dalam buku cerita bergambar yang dikembangkan yaitu, cerdas menggunakan perangkat *digital* (gawai), cerdas menerima, memahami, menggunakan dan mengevaluasi informasi serta menyebarkan informasi.

2. Perumusan tujuan

Setelah menganalisis indikator yang harus dipelajari, maka indikator tersebut digunakan dalam menentukan tujuan di dalam buku cerita bergambar. Adapun cerita yang didesain terbagi dalam 3 sub cerita berbeda. Cerita pertama memuat indikator cerdas dan bijak menggunakan gawai, cerita kedua memuat indikator cerdas menerima, memahami, menggunakan dan mengevaluasi informasi, serta cerita ketiga memuat indikator cerdas menyebarkan informasi.

Langkah awal tersebut menjadi inti materi buku cerita bergambar. tema besar ketiga buku cerita tersebut adalah literasi *digital*. Tujuan berdasarkan indikator cerita pertama adalah anak dapat menggunakan gawai baik dan bijak. Mematuhi segala hal yang menjadi tanggung jawabnya. Tujuan berdasarkan indikator cerita kedua adalah anak dapat menerima, memahami, menggunakan dan mengevaluasi informasi. Informasi yang didapatkan oleh anak dari internet tidak serta merta diterima, akan tetapi anak dapat memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu anak dapat mengetahui hal-hal yang perlu dilakukan jika mendapatkan informasi baru dari internet. Dan tujuan berdasarkan indikator cerita ketiga adalah anak dapat mengetahui cara menyebarkan informasi yang telah diterima kepada teman-temannya atau orang lain.

Setelah tahap perencanaan, selanjutnya masuk pada tahap pengembangan produk awal

buku cerita bergambar bertema literasi digital. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan produk awal buku cerita bergambar sebagai berikut:

1. Menentukan materi buku cerita bergambar

Materi dalam buku cerita bergambar ini memuat 3 indikator literasi digital untuk siswa sekolah dasar. Pertama, cerdas dan bijak dalam menggunakan gawai. Kedua, cerdas menerima, memahami, menggunakan dan mengevaluasi. Ketiga, cerdas menyebarkan informasi.

2. Membuat alur dan *story board* cerita

Tahap selanjutnya menyusun alur cerita untuk memudahkan dalam pembuatan naskah cerita dan ilustrasinya. Terdapat 3 cerita berbeda, masing-masing cerita memuat indikator literasi digital yang berbeda. Cerita pertama memuat indikator cerdas menggunakan gawai, cerita kedua memuat cerdas menerima, memahami, menggunakan dan mengevaluasi informasi, serta cerita ketiga memuat indikator cerdas menyebarkan informasi. Alur cerita dalam pembuatan buku cerita bergambar “Rizal dan Gawainya” dipaparkan dalam lampiran.

Selanjutnya membuat *story board*. Langkah ini menjadi panduan bagi peneliti untuk mewujudkan produk buku cerita bergambar yang dibuat. Pembuatan *story board* ini memberikan sistematika urutan tampilan keseluruhan halaman isi buku, deksripsi tampilan visual, dan keterangan atau narasi cerita yang dipaparkan dalam lampiran.

Pembuatan *story board* ini menggunakan konten halaman, narasi/deskripsi, dan sketsa ilustrasi. Penyusunan teks narasi menggunakan tata bahasa sederhana yang sesuai dengan bahasa keseharian anak, agar materi yang dimuat di dalamnya dalam dipahami dengan mudah oleh anak. Selain isi cerita yang memuat tentang literasi digital, terdapat kesimpulan cerita disetiap akhir cerita agar anak dapat mengulang pemahaman mereka terkait materi yang disampaikan dalam cerita. Pada pembuatan sketsa ilustrasi buku cerita

bergambar, peneliti dibantu oleh ilustrator dalam memvisualisasikan sketsa yang diinginkan oleh peneliti. Sehingga dapat memudahkan peneliti dan ilustrator dalam menyusun buku cerita bergambar.

3. Desain tampilan gambar dan ilustrasi buku cerita bergambar

Selanjutnya, peneliti membahas desain tampilan gambar dan ilustrasi buku cerita dengan ilustrator. Pemilihan warna, jenis ilustrasi yang digunakan dan tata letak gambar dan teks/narasi. Pemilihan warna yang digunakan adalah warna cerah yang sesuai dengan usia anak. Jenis ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan gambar adalah kartun. Ilustrasi kartun yang dibuat sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak, agar anak merasa lebih dekat cerita.

Penyesuaian gambar dan teks/narasi sangat diperhatikan, agar terkesan seimbang dan rapih. Selain itu juga penyesuaian tersebut dilakukan agar gambar dan teks saling menguatkan pesan yang ingin disampaikan dalam cerita. Adapun jenis *font* yang digunakan dalam narasi dan nomor halaman dalam isi buku menggunakan *ninjascript untermcase*. Jenis font ini dipilih karena bentuknya yang tidak terlalu kaku dan terkesan fleksibel cocok digunakan untuk anak-anak. Ilustrasi buku cerita bergambar dibuat menggunakan *software Medibang Paint Pro*, kemudian *layouting* buku cerita bergambar menggunakan *software Photoshop Point*.

4. Cover buku cerita bergambar

Setelah menyusun isi buku cerita bergambar, selanjutnya ialah menyusun *cover* buku. Desain *cover* buku terdiri dari *cover* depan dan *cover* belakang. Pada *cover* depan berisi informasi tentang judul, nama penulis dan ilustrator, serta ilustrasi sampul. *Cover* belakang berisi tentang sinopsis buku. Penyusunan *cover* mempertimbangkan tata letak yang harmonis dan sesuai dengan materi yang disampaikan di dalamnya.

Font pada *cover* depan buku menggunakan 2 jenis, yaitu *Henny Penny* dan *Quentin*. Penggunaan *Font Henny Penny* pada penulisan “Rizal” dan “Gawainya” memberikan kesan santai kepada anak, dan juga *font* ini terlihat umum pada judul buku cerita anak. Serta penggunaan *font Quentin* pada penulisan “dan” memberikan kesan menyambungkan kata “Rizal”

dan “Gawainya”. Cover belakang menggunakan *font Ninjascript*. Jenis font dipilih karena terkesan tidak kaku dan fleksibel sehingga memudahkan dalam membaca. *Layout* penulisan dalam *cover* depan dan belakang dibuat *center* atau rata tengah untuk menambah fokus perhatian (*center of interest*) dan memudahkan seseorang dalam membaca.

Ilustrasi pada sampul depan menggunakan latar kamar serta tokoh utama yang memegang gawai di atas kasur memberikan kesan yang sesuai dengan kehidupan anak serta *icon* literasi digital di bagian terang serta judul cerita agar memberikan kesan literasi digital. Sedangkan *cover* belakang memberikan kesan ceria dengan warna serta tokoh utama yang memegang gawai beserta *icon* literasi digital mengikutinya. Hal ini juga memberikan kesan bahwa gawai berkaitan dengan literasi digital.

5. Ukuran buku cerita bergambar.

Ukuran buku cerita bergambar dengan spesifikasi yaitu lebar 18 cm, panjang 23 cm, dan ketebalan buku 0,4 cm.

Setelah selesai pada tahap pengembangan produk awal, tahap selanjutnya adalah validasi ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji apakah media dapat digunakan. Ahli materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi pada literasi digital, ahli materi berasal dari dosen Jurusan Teknik Informatika FT UPI. Ahli media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY, yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

Penilaian ahli materi dan media menggunakan angket. Validasi ahli materi dilakukan pada dua tahap. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 09 November 2020 mendapatkan skor rata-rata 2,94. Ahli materi memberikan masukan dan evaluasi untuk memperbaiki buku cerita bergambar yang dikembangkan. Lalu setelah melakukan perbaikan, pada tanggal 16 Januari 2021 mendapatkan skor rata-rata 4,0 dengan kriteria sangat baik (SB) sehingga sudah layak diujicobakan.

Validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli media, penilaian ahli media dilakukan tiga tahap. Tahap pertama pada tanggal 09 November 2020 mendapatkan skor rata-rata 3,06 dengan beberapa masukan dan evaluasi

pada buku cerita bergambar. Tahap kedua dilakukan pada tanggal 13 Januari 2021 mendapatkan skor rata-rata 3,76 dengan beberapa masukan dan evaluasi. Tahap ketiga dilakukan pada tanggal 16 Januari 2021 mendapatkan skor rata-rata 4,0 dengan kriteria sangat baik (SB) sehingga sudah layak untuk diujicobakan.

Selanjutnya masuk pada tahap uji coba lapangan awal, uji coba lapangan awal dengan subjek uji coba 6 siswa yang terdiri dari 2 siswa kelas 3, 2 siswa kelas 4 dan 2 siswa kelas 5. Masing-masing pertanyaan angket memiliki 12 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal didapatkan skor rata-rata 3,33 dengan kategori sangat baik (SB). Tidak ditemukan revisi atau masukan, sehingga buku cerita bergambar tema literasi digital sudah layak untuk masuk pada tahap uji coba lapangan utama.

Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan utama dengan subjek 15 siswa yang terdiri dari: 5 siswa kelas 3, 5 siswa kelas 4 dan 5 siswa kelas 5, dengan format angket yang sama seperti uji coba lapangan awal. Berdasarkan hasil uji lapangan utama didapatkan skor rata-rata 3,43 dengan kategori sangat baik (SB). Tidak terdapat revisi atau masukan pada uji lapangan utama sehingga buku cerita bergambar tema literasi digital yang dikembangkan sudah layak sebagai sarana untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar kelas tinggi.

Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu diseminasi dan implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan seminar kepada guru akan pentingnya literasi digital bagi siswa sekolah dasar dan implementasi literasi digital di lingkungan sekolah. seminar ini dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Januari 2021 dan dihadiri oleh 14 guru SDN Labuhan Jambu. Selain itu peneliti juga memberikan 10 eksemplar buku cerita bergambar “Rizal dan Gawainya” kepada sekolah sebagai bagian dari pelaksanaan strategi literasi digital di sekolah, yaitu ketersediaan bahan bacaan di perpustakaan sekolah.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Pembuatan buku cerita bergambar membutuhkan ilustrator karena kurangnya

kemampuan peneliti dalam mendesain buku cerita bergambar. dengan hal ini, dibutuhkan biaya untuk menyewa jasa ilustrator.

2. Waktu pengembangan buku cerita bergambar lebih lama, karena pandemi covid-19. Sehingga terjadi perubahan lokasi penelitian, yang semula di SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta menjadi di SDN Labuhan Jambu Tarano Sumbawa NTB.
3. Penelitian ini hanya melakukan uji coba pada ahli media, ahli materi dan siswa kelas dasar. Peneliti tidak melakukan uji coba buku cerita bergambar pada ahli materi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SDN Labuhan Jambu, maka dapat diperoleh kesimpulan tentang produk pada penelitian ini. Penelitian dan pengembangan ini telah melalui 10 tahap Borg & Gall. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk buku cerita bergambar “Rizal dan Gawainya” untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar yang layak yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji lapangan awal, (5) revisi produk utama, (6) uji lapangan utama, (7) revisi produk akhir, (8) diseminasi dan implementasi.

Kelayakan buku cerita bergambar dilihat dari hasil penilaian ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Adapun hasil penilaian ahli materi menunjukkan buku cerita bergambar “Rizal dan Gawainya” memperoleh nilai rata-rata 4,00 dengan kategori sangat baik dan penilaian tanpa revisi. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa buku cerita bergambar “Rizal dan Gawainya” memperoleh nilai rata-rata 4,00 dengan kategori sangat baik dan penilaian tanpa revisi.

Uji coba pada siswa dilakukan 2 tahap, yaitu pada uji coba lapangan awal memperoleh nilai rata-rata 3,33 dengan kategori sangat baik. Pada uji coba lapangan awal tidak terdapat revisi yang diberikan oleh siswa, sehingga siap untuk diuji lapangan utama. Selanjutnya, pada uji lapangan utama memperoleh nilai rata-rata 3,43 dengan kategori sangat baik. pada uji coba lapangan utama tidak terdapat revisi yang diberikan siswa. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi dan uji coba pada siswa

dengan memperoleh kategori sangat baik, sehingga buku cerita bergambar ini telah layak untuk digunakan.

Tahap terakhir dari penelitian ini yaitu diseminasi dan implementasi. Diseminasi dan implementasi dilakukan dengan mengadakan seminar terkait literasi digital siswa sekolah dasar dan implementasi literasi digital di lingkungan sekolah kepada guru di SDN Labuhan Jambu. Selain itu juga peneliti memberikan 10 eksemplar buku cerita bergambar “Rizal dan Gawainya” kepada sekolah untuk dijadikan koleksi perpustakaan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Allen, K. E. & Lynn, R. M. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Pra Kelahiran hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: PT. Indeks.
- Aulia. (2012). *Revolusi Membuat Anak Canda Membaca*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Colin, L., & Michele, K. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. Switzerland, CA: Peter Lang Publishing.
- Budiman, N. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Burns, Paul C., Betty, D. Roe., & Ellinor, P. Ross. (1984). *Teaching Reading in Today's Elementary Schools (Third Edition)*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hobbs, R. & David, C. M. (2013). *Discovering Media Literacy: Teaching Digital Media and Popular Culture in Elementary School*. US: Corwin.

- Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lukens, R. J. (2003). *Critical Handbook of Children Literature*. New York: Longman.
- Mustadi, A, et al. (2018). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurdiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pinnel, G. S. & Irene C. Fountas. (2011). *Literacy Beginning: A Prekindergarten Handbook*. US: Heinemann.
- Putra. N. (2015). *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rahim, F. (2011). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sarumpaet, R. K. T. (2010). *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Pusat Bahasa Kemdiknas.
- Sugihastuti. (2015). *Sastra Anak: Teori dan Apresiasi*. Yogyakarta: Ombak.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, D. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di SD*. Bandung: Angkasa.
- Trilling & Fadel. (2009). *21st Century Skills Learning for Life in Our Times*. USA: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- WS, Hasanuddin. (2015). *Sastra Anak: Kajian Tema, Amanat dan Teknik Penyampaian Cerita Anak Terbitan Surat Kabar*. Bandung: Angkasa.
- Yusuf, S. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. (2019). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018. Diambil tanggal 2 Agustus 2020, dari <https://apjii.or.id/content/read/39/410/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018>
- Cnn indonesia. (2019). *Peringkat Membaca Indonesia terendah di Dunia*. Diambil tanggal 18 Februari 2020, dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20191204122003-284-454012/peringkat-membaca-dan-matematika-indonesia-terendah-di-dunia>
- Villarreal, A., Minton S., Martinez M., (November/Desember 2015). Child Illustrators: Making Meaning Through Visual Art in Picture Books. Diambil pada tanggal 15 Maret 2019, dari <https://www.jstor.org/stable/24574751>