

BAB II

KAJIAN TEORI

3.1.1 Komik

1. Pengertian Komik

Komik merupakan salah satu bentuk media visual yang menyajikan cerita atau informasi melalui kombinasi antara gambar dan teks yang disusun dalam panel-panel berurutan. Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut McCloud (1993), komik adalah gambar-gambar dan simbol lain yang disusun dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respon estetis dari pembacanya. Senada dengan itu, Sudjana dan Rifai (dalam Arsyad, 2013) menyebutkan bahwa komik merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan karena menggabungkan unsur narasi dan visual yang mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran, komik berperan sebagai media literasi yang mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Karakteristik ilustrasi yang menarik dan narasi yang sederhana menjadikan komik sangat cocok digunakan pada jenjang pendidikan dasar.

2. Ciri-ciri Komik

Menurut McCloud (2006), Eisner (2008), dan Pranoto (2019), komik memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya dari bentuk media

lain, terutama dalam hal penyampaian pesan melalui perpaduan teks dan gambar. Adapun ciri-ciri tersebut meliputi:

1. Mengandung cerita yang dituangkan melalui gambar
Komik menyampaikan alur cerita melalui rangkaian ilustrasi atau gambar yang mendeskripsikan peristiwa, tokoh, dan latar. Gambar dalam komik bukan hanya sekadar pelengkap, melainkan merupakan elemen utama yang membawa narasi visual. Melalui ekspresi tokoh, latar tempat, dan gerakan yang tergambar, pembaca dapat memahami jalannya cerita tanpa harus sepenuhnya bergantung pada teks.
2. Disusun secara berurutan dalam bentuk panel-panel
Komik memiliki struktur yang khas, yaitu berbentuk panel-panel yang disusun berurutan dari kiri ke kanan atau atas ke bawah (tergantung konvensi budaya). Setiap panel menggambarkan satu adegan atau potongan peristiwa, sehingga pembaca mengikuti alur cerita secara kronologis. Urutan ini penting agar pembaca dapat menangkap perkembangan cerita secara logis dan koheren.
3. Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif
Bahasa yang digunakan dalam komik umumnya singkat, langsung, dan mudah dipahami. Komik dirancang agar dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak, sehingga pilihan kata, dialog, dan narasi disesuaikan dengan tingkat kemampuan baca audiensnya. Kalimat dalam komik sering kali disusun dalam bentuk percakapan langsung antar tokoh yang ditulis dalam balon kata (*speech balloon*), yang

membuat komunikasi dalam cerita menjadi hidup dan mudah diikuti.

4. Menampilkan tokoh-tokoh dengan karakter yang konsisten
Komik memiliki tokoh utama dan tokoh pendukung yang digambarkan secara visual dengan karakteristik fisik dan kepribadian yang konsisten sepanjang cerita. Konsistensi ini membantu pembaca mengenali dan memahami perilaku serta perkembangan karakter tokoh. Tokoh dalam komik biasanya dibuat dengan penekanan ekspresi wajah dan gerak tubuh yang mencolok untuk menunjukkan emosi, tindakan, dan reaksi.
5. Bersifat menghibur namun tetap dapat membawa pesan moral atau edukatif

Salah satu keunggulan komik adalah kemampuannya menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan. Walaupun bersifat ringan dan menyenangkan, komik sering kali menyisipkan nilai-nilai moral, budaya, atau pesan edukatif yang bermanfaat bagi pembacanya. Misalnya, cerita dalam komik bisa mengajarkan kejujuran, keberanian, kerja sama, atau mengenalkan tradisi dan cerita rakyat.

3. Jenis-jenis Komik

Komik dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan format penyajian, isi cerita, dan tujuan pembuatannya. Menurut Arifin (2009) dan ditunjang oleh pendapat Setiawan & Widodo (2016), klasifikasi komik ini penting untuk memahami peran dan fungsi komik dalam konteks hiburan maupun pendidikan. Berikut adalah jenis-jenis komik yang umum digunakan dalam pembelajaran maupun konsumsi umum:

1. Komik Strip (*Comic Strip*)

Komik strip adalah bentuk komik yang sangat singkat, biasanya hanya terdiri dari tiga hingga enam panel dan memiliki alur cerita yang padat dan langsung. Komik jenis ini sering dimuat di surat kabar, majalah, atau media sosial untuk menyampaikan humor, sindiran sosial, atau pesan moral secara singkat dan cepat. Menurut Arifin (2009), komik strip sangat efektif sebagai media komunikasi karena kemampuannya menyampaikan pesan dengan gaya visual dan teks yang ringkas namun bermakna.

2. Komik Buku (*Comic Book*)

Komik buku merupakan jenis komik yang memiliki alur cerita panjang dan dikembangkan dalam beberapa halaman. Biasanya diterbitkan dalam bentuk buku berseri, dengan cerita yang bisa berkelanjutan antar edisi. Komik buku banyak digunakan dalam industri hiburan maupun pendidikan karena mampu mengeksplorasi tema-tema kompleks, karakter yang berkembang, dan alur cerita yang mendalam. Menurut Pramono (2012), komik buku memberikan pengalaman membaca yang lebih komprehensif karena memungkinkan pengembangan konflik, tokoh, dan nilai-nilai yang lebih luas.

3. Komik Edukatif

Komik edukatif adalah komik yang dibuat dengan tujuan utama untuk mendidik. Isi dari komik ini biasanya mengandung informasi pengetahuan, pesan moral, atau nilai-nilai karakter. Komik edukatif

sering digunakan dalam konteks pembelajaran formal di sekolah karena dianggap mampu menarik perhatian siswa sekaligus menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan. Menurut Yulianti (2015), komik edukatif merupakan media alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman konsep-konsep akademik secara visual dan kontekstual.

4. Komik Digital

Komik digital merupakan versi modern dari komik yang disajikan dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Komik digital sering dilengkapi dengan fitur interaktif seperti suara, animasi, *hyperlink*, dan kuis yang mendukung proses belajar. Menurut Handayani (2021), komik digital sangat sesuai digunakan dalam literasi modern karena menyajikan pengalaman membaca yang menarik secara visual dan interaktif, sekaligus menjangkau siswa yang terbiasa dengan teknologi.

5. *Webcomic*

Webcomic adalah jenis komik digital yang dipublikasikan secara berkala melalui situs web atau platform media sosial. *Webcomic* biasanya bersifat tematik, ringan, dan bersambung, dengan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau isu sosial. Menurut McCloud (2000), *webcomic* membuka ruang kreativitas yang luas bagi pembuat komik, karena tidak terikat oleh format cetak, dan memberikan kesempatan kepada pembaca untuk mengikuti cerita secara

daring dengan lebih fleksibel.

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Literasi Membaca

Budaya literasi di Indonesia masih tergolong rendah, karena buku bukan prioritas utama. Faktanya, budaya berbicara dan mendengarkan lebih mudah diserap oleh setiap orang daripada membaca dan kemudian menulis (Maryanti dan Yuliani, 2019). Orang-orang umumnya lebih memilih untuk menonton dan mengikuti program televisi dibandingkan dengan membaca. Selain itu, dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, internet kini telah menjadi sumber informasi yang sangat diminati oleh masyarakat dan pelajar, karena menawarkan akses yang mudah, cepat, dan jumlah informasi yang tidak terbatas. (Nurjanah, Rusmana dan Yanto, 2017). Gerakan literasi membaca adalah salah satu inisiatif yang diluncurkan oleh pemerintah, yang diberi nama dengan GLS atau Gerakan Literasi Sekolah. Menurut Budiharto, Triyono, & Suparman (2018) Gerakan literasi sekolah diartikan sebagai kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi dengan cerdas melalui berbagai aktivitas, seperti membaca, melihat, menyimak, berbicara, dan menulis. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat baca dan menulis yang ada di sekolah/madrasah sehingga membawa dampak perubahan bagi siswa, jadi siswa mampu berliterasi sejak dini.

Kemampuan literasi siswa sekolah dasar dapat dilihat dari beberapa indikator utama. Menurut Kemendikbud (2016) dan diperkuat oleh Sulistyo (2011), terdapat tujuh indikator literasi membaca yang relevan untuk tingkat sekolah dasar. Pertama, peserta didik harus mampu mengenali huruf dan kata sebagai dasar awal untuk

membaca. Kemampuan ini penting agar siswa dapat mengidentifikasi bentuk dan bunyi huruf, serta memahami kata-kata sederhana dalam konteks yang bermakna. Kedua, siswa dituntut memahami makna kata dan kalimat, sehingga mereka tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami isi bacaan secara menyeluruh. Ketiga, siswa diarahkan untuk menemukan ide pokok dan informasi penting dalam teks, yang merupakan inti dari kegiatan membaca pemahaman. Keempat, menafsirkan isi teks menjadi kemampuan yang mendorong siswa untuk menangkap makna tersirat serta memahami maksud penulis di balik pernyataan eksplisit. Kelima, siswa dilatih menyimpulkan isi bacaan secara ringkas dan logis berdasarkan informasi yang tersedia. Keenam, peserta didik diajak untuk mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi mereka, sehingga proses membaca menjadi lebih relevan dan bermakna. Ketujuh, siswa diharapkan mampu memberikan tanggapan atau pendapat terhadap isi bacaan secara kritis dan argumentatif.

Ketujuh indikator ini menjadi pedoman penting dalam menyusun media literasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan emosional siswa sekolah dasar. Dalam hal ini, komik sebagai salah satu bentuk media literasi visual dinilai efektif karena mampu menggabungkan unsur teks dan gambar secara menarik, sehingga dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi secara bertahap dan menyenangkan.

2.1.2 Media Literasi

1. Pengertian Media Literasi

Media literasi adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengomunikasikan pesan dalam berbagai bentuk media. Menurut Potter (2013), media literasi merupakan seperangkat perspektif yang digunakan secara aktif oleh individu dalam mengekspos media massa untuk menafsirkan makna pesan yang ditemui. Media literasi sangat penting dalam membantu peserta didik menjadi konsumen informasi yang cerdas dan kritis.

2. Fungsi Media Literasi

Media literasi memiliki berbagai fungsi penting dalam mendukung kegiatan literasi dan proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Fungsi-fungsi tersebut antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi
Media literasi membantu siswa mengakses dan memahami informasi yang disampaikan dalam berbagai bentuk teks, gambar, audio, dan video. Dengan bantuan media, siswa dapat menangkap isi pesan secara lebih utuh dan kontekstual (Aufderheide, 1993).
2. Mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap isi media.
Salah satu tujuan utama dari literasi media adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap pesan yang dikonsumsi, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mampu menganalisis dan mengevaluasi makna di baliknya (Potter, 2004).

3. Membantu siswa mengekspresikan diri melalui media yang sesuai
Media literasi tidak hanya melatih siswa menjadi konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen pesan. Siswa dapat mengekspresikan pemahaman dan ide-ide mereka melalui media seperti komik, video, atau poster (Hobbs, 2010).
4. Menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang menarik dan relevan
Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media literasi menjembatani materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar (Buckingham, 2003).

Dapat disimpulkan bahwa media literasi memegang peranan penting dalam menunjang proses literasi yang lebih efektif, efisien, dan interaktif. Media literasi memungkinkan penyampaian informasi secara konsisten dan menarik, sehingga dapat mempertahankan fokus siswa selama kegiatan literasi. Selain itu, penggunaan media ini juga mampu memperpendek waktu belajar, meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap isi bacaan, serta mempermudah akses terhadap berbagai sumber teks dalam beragam kondisi. Lebih jauh, media literasi dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap aktivitas membaca, mengurangi ketergantungan pada bahan bacaan konvensional, dan memberi ruang bagi guru untuk lebih berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa memahami isi teks. Dengan demikian, media literasi memberikan kontribusi besar dalam menciptakan pengalaman

membaca yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Selain dari fungsi penggunaan media literasi, media literasi juga dapat mempertinggi proses belajar siswa. Media literasi sangat membantu dalam proses literasi karena memungkinkan siswa untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pesan dalam berbagai bentuk media (Hobbs, 2010). Melalui media literasi, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu memahami konteks, menilai keakuratan isi, dan mengembangkan pemikiran kritis terhadap informasi yang diterima. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran literasi di abad ke-21 yang menekankan pada pemahaman mendalam, kemampuan berpikir reflektif, dan kecakapan berkomunikasi secara efektif.

Adapun manfaat media literasi dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar antara lain:

1. Meningkatkan motivasi membaca siswa melalui tampilan visual atau digital yang menarik.
2. Mempermudah pemahaman teks, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca teks panjang atau abstrak.
3. Menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik.
4. Menumbuhkan kecakapan berpikir kritis dan kreatif dalam menanggapi bacaan.
5. Memperkuat pemahaman nilai-nilai karakter dan budaya lokal, khususnya

jika media yang digunakan berbasis kearifan lokal seperti cerita rakyat.

6. Memperluas akses terhadap sumber informasi melalui platform digital, e-book, atau video edukatif.
7. Mendorong kolaborasi dan diskusi antarsiswa melalui kegiatan pasca membaca, seperti membuat sinopsis, menyusun pertanyaan, atau bermain peran.

4. Jenis – Jenis Media Literasi

Media dalam pembelajaran dipahami sebagai segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima, sehingga dapat menumbuhkan perhatian, minat, dan motivasi siswa (Smaldino, Lowther, dan Russell, 2014). Dengan kata lain, media berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyalurkan informasi kepada peserta didik agar proses belajar berlangsung lebih efektif. Menurut Lestari (2019), media literasi terdiri dari beberapa jenis berdasarkan bentuk, saluran, dan cara penyampaian informasi kepada peserta didik. Jenis-jenis media literasi tersebut antara lain:

1. Media Cetak

Media cetak merupakan bentuk media yang dicetak secara fisik dan dapat dibaca langsung tanpa memerlukan perangkat teknologi. Jenis media ini umumnya digunakan dalam proses pembelajaran tradisional dan tetap relevan untuk menumbuhkan kebiasaan membaca. Contoh dari media cetak meliputi:

- 1) Buku: buku bacaan anak, buku teks, buku cerita rakyat, dan buku referensi lain.

- 2) Komik: komik bergambar yang memuat narasi dan ilustrasi sebagai alat bantu memahami cerita.
- 3) Majalah: majalah anak yang memuat informasi edukatif dan hiburan.
- 4) Surat kabar: bahan bacaan yang digunakan untuk mengenalkan siswa pada berita dan informasi aktual dengan bahasa sederhana.

2. Media Elektronik

Media elektronik menggunakan teknologi listrik dan gelombang untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media ini dapat menjangkau siswa secara lebih luas dan bersifat auditif maupun visual. Contohnya meliputi:

- 1) Televisi: menayangkan program edukasi, dongeng anak, atau berita anak.
- 2) Radio: digunakan untuk mendengarkan cerita, dongeng audio, atau program literasi suara.
- 3) Film: baik film pendek maupun dokumenter edukatif yang sesuai usia siswa dan memuat pesan moral atau budaya.

3. Media Digital

Media digital merujuk pada media berbasis teknologi informasi yang diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar. Media ini sangat populer di kalangan siswa masa kini karena sifatnya yang interaktif dan mudah diakses. Jenis-jenis media digital mencakup:

- 1) Internet: sumber informasi dan bacaan digital dari berbagai situs edukatif.
- 2) Media sosial: platform seperti YouTube Kids, TikTok Edu, dan Instagram yang dimanfaatkan secara terarah untuk menyampaikan literasi visual atau video pembelajaran.
- 3) E-book: buku digital yang bisa dibaca melalui aplikasi membaca.
- 4) Komik digital: komik interaktif berbasis web atau aplikasi yang memadukan teks, ilustrasi, dan animasi ringan.

4. Media Visual dan Audiovisual

Media ini menggabungkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Media ini sangat efektif untuk pembelajaran visual-spasial dan kinestetik. Contohnya meliputi:

- 1) Gambar: ilustrasi, lukisan, atau foto yang memperkuat pemahaman isi teks.
- 2) Infografis: kombinasi teks dan grafik yang merangkum informasi penting secara ringkas dan menarik.
- 3) Video edukasi: tayangan yang menyampaikan informasi atau cerita dengan narasi suara dan animasi.
- 4) Animasi: cerita animasi pendek yang menyampaikan pesan moral, budaya, atau edukasi lain yang sesuai dengan usia anak.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu sebelum peneliti sekarang. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Adapun contoh penelitian terdahulu yaitu :

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No.	Penelitian Relevan	Hasil Penelitian	Perbedaan & Persamaan Penelitian yang Relevan	
			Persamaan	Perbedaan
1.	<i>Lani Dwi Rahayu, (2021, UNESA) Pengembangan Komik Cerita Rakyat untuk Membaca Cerita</i>	1. Komik sangat layak digunakan (validasi >90%), efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa SD. 2. Siswa kelas IV SDN Kandungan 2 3. Model ADDIE 4. Jenis Komik cerita rakyat	1. Sama-sama menggunakan media komik cetak 2. Cerita rakyat sebagai isi 3. Tujuan kegiatan literasi	Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Lani Dwi Rahayu (2021) terletak pada model pengembangan yang digunakan, di mana Lani menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan model Sugiyono. Penelitian Lani tidak menyertakan aktivitas literasi terstruktur seperti pra-membaca, saat membaca, dan pasca membaca, sedangkan penelitian ini melengkapinya sebagai bagian dari pembelajaran. Selain itu, Lani menggunakan materi cerita rakyat yang bersifat umum, sedangkan penelitian ini fokus pada cerita rakyat dari daerah Blitar. Dari segi tujuan, penelitian

No.	Penelitian Relevan	Hasil Penelitian	Perbedaan & Persamaan Penelitian yang Relevan	
			Persamaan	Perbedaan
				Lani berfokus pada peningkatan keterampilan membaca, sementara penelitian ini menekankan pada penguatan nilai-nilai budaya lokal.
2.	<i>Maria Qibthi & Nurdin K. (2022, IAIN Palopo) Komik Cerita Rakyat Budaya Lokal</i>	Komik layak digunakan (validasi media 75%, materi 88%, bahasa 68%). Subjek: siswa kelas IV SDN 35 Pammanu. Model: ADDIE. Jenis media: komik digital cerita rakyat Luwu.	Sama-sama menggunakan komik berbasis budaya lokal, media visual untuk siswa SD, dan metode pengembangan R&D.	1. Menggunakan model ADDIE 2. Cerita dari Sulawesi Selatan 3. Tidak dilengkapi aktivitas literasi terpadu seperti pra-membaca, saat membaca, dan pasca membaca
3.	<i>Elfi Dwi Rokhimah (2023, UNP Kediri) Komik Cerita Anak untuk Literasi Budaya dan Kewargaan</i>	Komik valid (84%), perangkat 78%, efektif 90% uji terbatas & 85% uji luas. Respon siswa sangat baik (97%). Subjek: siswa kelas IV SDN Mrican 1. Model: ADDIE. Jenis media: komik anak berbasis cerita rakyat.	Sama-sama mengembangkan komik cerita rakyat, subjek siswa kelas IV, media visual untuk meningkatkan literasi & karakter budaya.	1. Menggunakan model ADDIE 2. Tidak fokus pada cerita rakyat Blitar 3. Tidak ada aktivitas literasi mendalam
4.	<i>Eza Meliana (2023, UNP Kediri) Komik Digital Calon Arang Berbasis Kearifan Lokal</i>	Komik digital sangat valid (materi 86%, media 92%). Subjek: siswa kelas IV SDN Burengan 2. Model: ADDIE. Jenis media: komik digital berbasis cerita rakyat Calon Arang.	Sama-sama menggunakan cerita rakyat lokal, bertujuan meningkatkan literasi & nilai budaya, dan melibatkan siswa kelas IV.	1. Berbasis digital , bukan cetak 2. Cerita dari Kediri 3. Menggunakan ADDIE 4. Tidak ada struktur literasi lengkap seperti pada peneliti

Berdasarkan uraian teori dan hasil penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media komik sangat potensial dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar, terutama jika memuat cerita yang dekat dengan kehidupan dan budaya siswa. Namun dalam penelitian ini, media utama yang dikembangkan adalah komik cetak, yang kemudian dilengkapi dengan barcode untuk memberikan akses ke versi digital dalam format PDF. Dengan demikian, komik tetap dapat digunakan tanpa perangkat elektronik, namun juga menyediakan alternatif digital yang mendukung fleksibilitas dalam kegiatan literasi siswa.

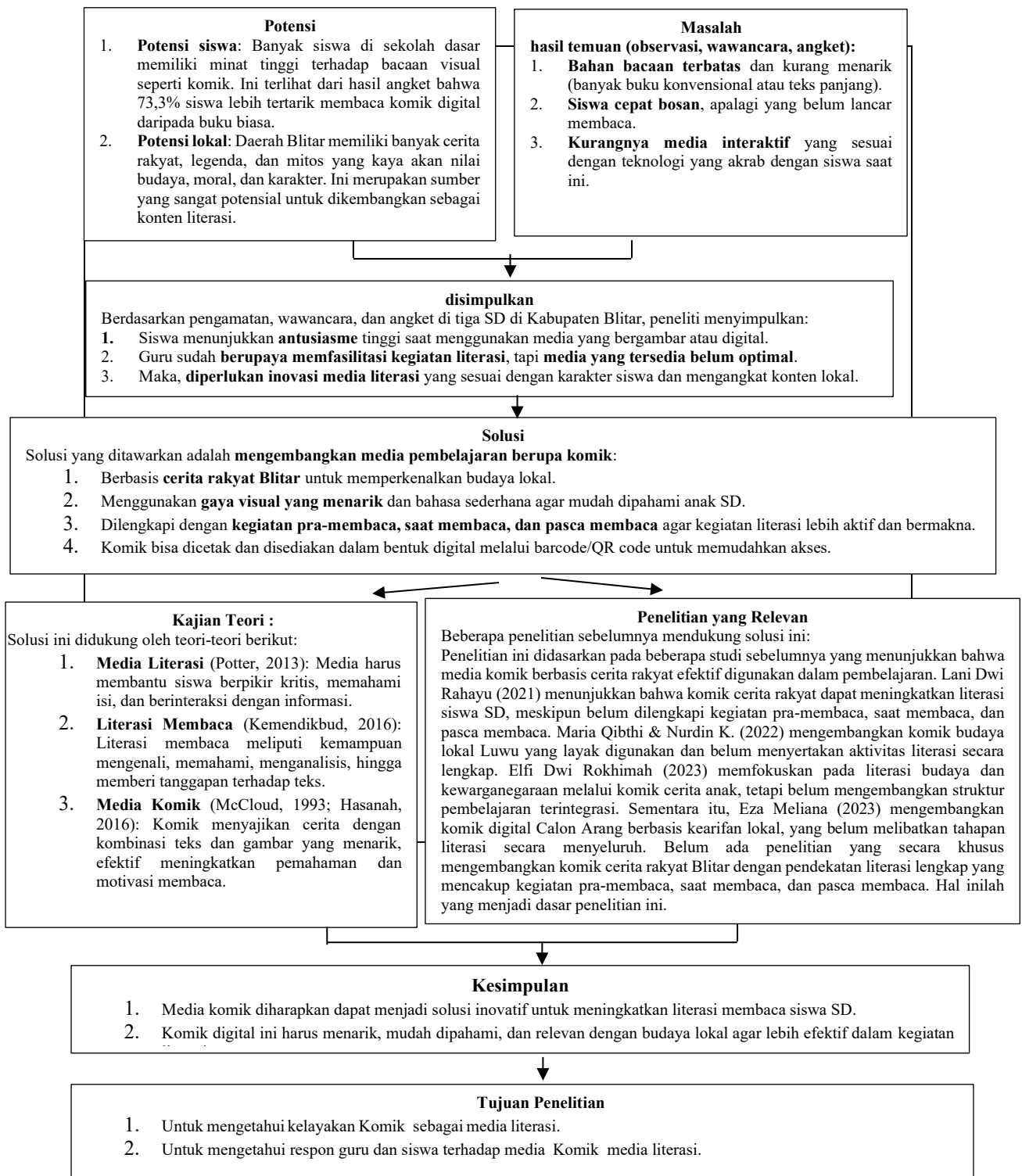
2.3 Model Pengembangan Media

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017), R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Salah satu model pengembangan yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah model dari Borg & Gall.

Model pengembangan Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2017) mencakup sepuluh langkah utama, antara lain: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lebih luas, revisi lanjutan, uji efektivitas, dan penyempurnaan produk akhir. Namun, dalam penelitian ini, peneliti mengadaptasi langkah-langkah tersebut sesuai kebutuhan, yang dijelaskan lebih lanjut dalam Bab III. Penambahan model ini bertujuan agar proses pengembangan media komik yang dilakukan memiliki dasar teoretis yang kuat, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

2.4 Kerangka Berpikir

Pengembangan media komik bertujuan untuk kegiatan literasi membaca di kalangan siswa sekolah dasar. Konsep ini berlandasan pada teori yang menyatakan bahwa media literasi yang menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan yang terstruktur melalui tahapan-tahapan sistematis untuk menjamin efektivitas media dalam mendukung ketrampilan literasi membaca. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dijabarkan pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir