

NASKAH ORISINAL

Komik Edukasi sebagai Media Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Masalah Sosial Kritis di Dunia Digital

Naufan Noordyanto^{1,*} | Yurif Setya Darmawan¹ | Tedi Mursalat Farqo¹ | Yurid Eka Nugraha² | Maulana Yafie Danendra³ | Avivi Marhamah¹

¹Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.

²Departemen Teknik Elektro, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.

³Departemen Teknik Transportasi Laut, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.

Korespondensi

*Naufan Noordyanto, Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.
Alamat e-mail: noordbita@gmail.com

Alamat

Laboratorium Media Kreatif Digital, Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia.

Abstrak

Percepatan digitalisasi pada sektor pendidikan membawa peluang sekaligus tantangan, khususnya munculnya berbagai masalah sosial kritis di dunia digital yang berdampak pada anak usia sekolah dasar. Guru sebagai aktor kunci pendidikan karakter masih menghadapi keterbatasan kompetensi dan media pembelajaran yang kontekstual untuk mengajarkan literasi digital. Sebagai respon atas masalah tersebut, Tim Pengabdian melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat berupa penguatan literasi digital guru sekolah dasar melalui pemanfaatan media komik edukasi. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan proyek percontohan pada mitra Kelompok Kerja Guru (KKG) 02 Kecamatan Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep, yang dilaksanakan melalui tahapan pengumpulan data, analisis masalah, pengembangan lima judul komik edukatif, uji coba kelas, serta diseminasi dan pelatihan guru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media komik edukasi efektif meningkatkan minat baca siswa dan memudahkan guru dalam menjelaskan isu literasi digital yang kompleks, seperti pencegahan judi daring, ujaran kebencian, perlindungan data pribadi, etika promosi produk lokal, dan apresiasi budaya. Selain itu, kapasitas pedagogis dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran meningkat secara signifikan. Hasil kegiatan ini menegaskan bahwa komik edukasi merupakan media pembelajaran yang relevan, inklusif, dan berpotensi menjembatani kesenjangan literasi digital antara sekolah perkotaan dan pedesaan.

Kata Kunci:

Dunia Digital, Guru, Komik Edukasi, Pengabdian Kepada Masyarakat, Sekolah Dasar.

1 | PENDAHULUAN

1.1 | Latar Belakang

Pemerintah Indonesia melalui Peraturan Presiden Nomor 12 Tahun 2025 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2025–2029 telah menetapkan arah pembangunan menuju Indonesia Emas 2045 dengan mengusung Asta Cita yang mencakup 17 program prioritas Presiden dan delapan Program Hasil Terbaik Cepat (*Quick Wins*)^[1].

Salah satu prioritas utama adalah penguatan pendidikan, sains dan teknologi, serta digitalisasi, yang menempatkan sektor pendidikan sebagai pilar strategis pembangunan sumber daya manusia. Namun demikian, percepatan digitalisasi juga memunculkan berbagai tantangan sosial yang bersifat multidimensional, khususnya munculnya masalah sosial kritis di ruang digital yang berdampak langsung pada pembentukan karakter dan kualitas generasi muda, terutama anak usia sekolah dasar sebagai aktor utama pembangunan nasional di masa mendatang.

Masalah sosial kritis di dunia digital merujuk pada berbagai fenomena akibat penggunaan teknologi secara masif dan tidak bijak yang berimplikasi pada degradasi nilai, perilaku, dan tatanan sosial. Dalam konteks pendidikan dan pembangunan karakter, artikel ini memfokuskan pada lima masalah sosial digital (lihat Tabel 1), yaitu maraknya judi daring pada anak, eskalasi ujaran kebencian, kerentanan perlindungan data pribadi, degradasi apresiasi terhadap produk lokal akibat hoaks dan praktik viral tidak etis, serta meredupnya apresiasi budaya lokal. Pemilihan kelima isu tersebut didasarkan pada tiga pertimbangan utama.

Pertama, kelima masalah ini menunjukkan eskalasi empiris yang konsisten dan terdokumentasi melalui data institusional, laporan media kredibel, serta temuan penelitian mutakhir, yang mengindikasikan dampak nyata dan berulang terhadap anak usia sekolah dasar sebagai kelompok rentan (anak usia sekolah dasar/SD). Kedua, kelima isu tersebut merepresentasikan dimensi kunci literasi digital yang komprehensif, mencakup aspek etika (ujaran kebencian), keamanan digital (perlindungan data pribadi), psiko-sosial (perilaku adiktif dan kesehatan mental), ekonomi kreatif (apresiasi produk lokal dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah [UMKM]), serta budaya (identitas dan ekspresi seni). Ketiga, kelima masalah ini memiliki keterkaitan langsung dengan praktik penggunaan media digital sehari-hari anak, terutama melalui media sosial, gim daring, dan *platform* berbasis algoritma. Dengan karakteristiknya yang lintas batas, sistemik, dan berdampak jangka panjang, kelima masalah sosial kritis di dunia digital ini menuntut perhatian mendesak untuk ditangani guna membentuk generasi yang literat digital, beretika, dan berkarakter kuat sebagai prasyarat terwujudnya Indonesia Emas 2045.

Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok paling rentan terhadap berbagai masalah tersebut karena kemampuan berpikir kritis yang belum matang, dorongan kuat untuk mengikuti tren sosial, serta keterbatasan regulasi diri akibat minimnya pengawasan saat menggunakan gawai. Jika tidak diantisipasi sejak dini, dampaknya tidak hanya mengganggu proses belajar dan pembentukan karakter, tetapi juga berpotensi melahirkan generasi yang tidak literat digital, lemah secara sosial-ekonomi, dan kurang berdaya saing global.

Dalam konteks ini, guru sekolah dasar memegang peran strategis dalam pendidikan karakter dan literasi digital anak. Namun demikian, banyak guru, terutama pada jejaring sekolah Kelompok Kerja Guru (KKG) 02 wilayah Kecamatan Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep, masih menghadapi berbagai keterbatasan, antara lain dalam mengintegrasikan isu-isu sosial di dunia digital ke dalam pembelajaran, terbatasnya akses terhadap pelatihan, serta minimnya ketersediaan media pembelajaran yang kontekstual dan kreatif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan guru yang umumnya berfokus pada bidang pedagogik, sehingga belum memiliki pengalaman atau kompetensi khusus dalam pengembangan media pembelajaran berbasis desain komunikasi visual dan kreativitas digital. Akibatnya, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah yang cenderung membuat siswa bersifat pasif^[2].

Oleh karena itu, diperlukan intervensi preventif melalui pendidikan literasi digital sejak dini yang didukung media pembelajaran visual dan kontekstual yang mampu membangun relasi emosional dengan siswa. Media pembelajaran semacam ini diharapkan dapat membantu siswa memahami isu-isu kompleks di dunia digital secara lebih sederhana dan menarik, sekaligus meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa^[3]. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan media *visual storytelling* berbasis komik edukasi.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru pada jejaring sekolah Kelompok Kerja Guru (KKG) 02 di wilayah Kecamatan Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep, diketahui bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar telah terpapar penggunaan

gawai di lingkungan rumah tangga. Informasi ini diperoleh melalui komunikasi rutin antara guru dan orang tua/wali murid, baik saat kegiatan evaluasi pembelajaran, kunjungan orang tua ke sekolah, maupun melalui diskusi pada grup komunikasi kelas berbasis *WhatsApp*. Meskipun penggunaan gawai tidak diperbolehkan di lingkungan sekolah, guru memperoleh informasi bahwa siswa kerap menggunakan gawai milik orang tua untuk mengakses media sosial, permainan daring, maupun konten video di rumah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa paparan terhadap ruang digital telah menjadi bagian dari keseharian siswa, sementara kemampuan mereka dalam memahami risiko dan etika digital masih terbatas. Temuan awal ini menjadi salah satu pertimbangan penting dalam pemilihan lokasi kegiatan pengabdian sekaligus dasar pengembangan media edukasi yang dapat membantu guru menjelaskan isu-isu sosial kritis di dunia digital kepada siswa sekolah dasar.

Sebagai respon atas kebutuhan tersebut, intervensi penguatan literasi digital melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Abmas) dilaksanakan sebagai proyek percontohan dengan mitra Kelompok Kerja Guru (KKG) 02 Kecamatan Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Wilayah ini merepresentasikan daerah pedesaan dengan keterbatasan akses pelatihan dan infrastruktur digital, serta sekolah dengan akreditasi B–C yang mencerminkan tantangan pengembangan kompetensi guru. Melalui KKG sebagai wadah resmi peningkatan kapasitas guru, program ini menjangkau 90–100 guru dari 13 sekolah anggota, menciptakan efek multiplikasi pengetahuan, serta memperkuat ekosistem literasi digital berbasis sekolah dasar untuk menopang ketahanan digital dan karakter generasi muda.

1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Berangkat dari berbagai permasalahan sosial kritis di dunia digital yang telah diidentifikasi, tim pengabdian dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) merancang strategi kegiatan yang bersifat preventif, edukatif, dan berkelanjutan melalui pendekatan visual dan partisipatif sebagai rangkaian kegiatan Abmas berbasis Produk, sebagai berikut:

a. Produksi dan penyebaran media komik edukasi berbasis *visual storytelling*

Solusi utama yang dikembangkan adalah produksi dan diseminasi media komik edukasi dengan pendekatan *visual storytelling* dan kualitas visual yang tinggi. Pendekatan ini bertujuan untuk menyederhanakan isu-isu digital yang kompleks menjadi narasi yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar, sehingga berfungsi efektif sebagai media pendidikan dan komunikasi dalam pembelajaran literasi digital.

Komik yang dikembangkan mengangkat tema-tema utama literasi digital dan masalah sosial kritis di ruang digital, meliputi pencegahan judi daring, penanggulangan ujaran kebencian, perlindungan data pribadi, kesadaran untuk tidak memviralkan konten negatif yang menjatuhkan produk lokal demi kepentingan pribadi, serta pelestarian budaya tradisional melalui media sosial dengan menekankan sikap apresiatif terhadap pelaku seni, bukan penghujatan. Tema-tema tersebut dipilih karena relevan dengan pengalaman digital sehari-hari anak dan berpotensi membentuk kesadaran kritis sejak dini.

b. Sosialisasi dan diseminasi media komik kepada guru Sekolah Dasar

Strategi kedua adalah pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan diseminasi media komik kepada guru sekolah dasar melalui pelatihan terstruktur. Kegiatan ini dilengkapi dengan panduan guru yang dirancang oleh tim pengabdian, berisi petunjuk penggunaan komik, aktivitas diskusi, serta simulasi pembelajaran. Panduan ini ditujukan untuk memudahkan guru mengintegrasikan materi literasi digital ke dalam pembelajaran di kelas secara kontekstual dan partisipatif. Media komik dan panduan pembelajaran telah didistribusikan ke sekolah-sekolah dasar jejaring KKG 02 Kecamatan Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep, sehingga dapat dimanfaatkan secara luas dan berkelanjutan.

Kontribusi perguruan tinggi ITS dalam kegiatan Abmas ini bersifat strategis dan mendesak, mengingat kompleksitas tantangan literasi digital yang dihadapi anak usia sekolah dasar dan keterbatasan sumber daya guru. Melalui pendekatan visual yang menarik dan berbasis pengalaman belajar aktif, komik edukasi ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang efektif di lingkungan sekolah maupun pendidikan informal, serta berkontribusi pada terciptanya ruang digital yang lebih aman, etis, dan inklusif. Dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai etika digital sejak dini dan mencegah degradasi moral generasi mendatang. Kegiatan ini selaras dengan prioritas ke-8 RPJMN 2025–2029 tentang penguatan pendidikan, sains dan teknologi, serta digitalisasi, sekaligus mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) ke-4 mengenai peningkatan kualitas pendidikan, khususnya literasi digital di pendidikan dasar, sesuai dengan peta jalan dan fokus Pengabdian kepada Masyarakat 2025 di lingkungan ITS.

1.3 | Target Luaran

Adapun target luaran dari kegiatan Abmas ini dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan edukatif, diseminatif, dan keberlanjutan program, sebagai berikut:

a. Luaran media yang dihasilkan

- 1) Lima seri (judul) komik edukasi, dalam bentuk komik cetak (format gulung/beber; lihat Gambar 2 dan 3(a)) dan komik daring, yang mengangkat tema pencegahan masalah sosial kritis di dunia digital. Komik daring diunggah dan dapat diakses melalui *platform Webtoon Kanvas*.
- 2) Panduan penggunaan komik dalam pembelajaran di kelas bagi guru, disusun dengan templat khusus dan disajikan dalam format PDF agar mudah diperbanyak dan digunakan secara mandiri.
- 3) Poster dan *banner* sosialisasi komik dalam bentuk cetak dan berkas digital sebagai media distribusi informasi, yang memuat *QR code* dan tautan akses langsung menuju komik serta panduan penggunaannya.
- 4) Kaos kampanye literasi digital yang dapat digunakan oleh guru saat mengajar maupun dalam kegiatan sosialisasi untuk memperkuat pesan edukatif secara visual.
- 5) Pembatas buku sebagai media pendukung distribusi komik, yang dilengkapi *QR code* dan tautan akses menuju masing-masing judul komik.
- 6) Stiker yang menampilkan figur utama karakter komik disertai teks pesan edukatif, yang dirancang sebagai media kampanye ringan untuk meningkatkan daya ingat dan ketertarikan anak terhadap pesan literasi digital.

b. Luaran program diseminasi

Kegiatan sosialisasi dan diseminasi media komik edukasi kepada guru sekolah dasar telah dilaksanakan, disertai pelatihan penggunaan panduan komik dalam pembelajaran literasi digital di kelas. Kegiatan ini ditujukan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media komik secara efektif dan berkelanjutan.

c. Luaran administratif

- 1) Video dokumentasi kegiatan sosialisasi dan diseminasi komik yang dipublikasikan melalui kanal *YouTube* Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRPM) ITS, serta telah memperoleh sertifikat Hak Cipta dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Ditjen KI), Kementerian Hukum, dengan nomor pencatatan 001059645.
- 2) Publikasi berita kegiatan pada media massa dan kanal informasi, antara lain *ITS News Online*^[4], Info Publik^[5], Lentera^[6], Diskominfo Jawa Timur^[7], dan Surabaya Today^[8].
- 3) Penyusunan *book chapter* sebagai luaran ilmiah pendukung yang mendokumentasikan proses dan hasil kegiatan pengabdian.
- 4) Pendaftaran hak cipta untuk media luaran yang dihasilkan dalam kegiatan ini.
- 5) Penulisan artikel jurnal ilmiah ini sebagai bentuk diseminasi akademik dari hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

2 | TINJAUAN PUSTAKA

2.1 | Masalah Sosial Kritis dalam Dunia Digital

Dalam konteks penguatan literasi digital, kegiatan Abmas ini memfokuskan pada lima masalah sosial digital, sebagai berikut:

Tabel 1 Fokus Masalah Sosial Kritis di Dunia Digital

Masalah	Keterangan
Maraknya judi daring di kalangan anak	• Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat nilai transaksi judi daring mencapai Rp327 triliun (akhir 2023) dengan ± 4 juta pelaku; 60% berasal dari generasi Milenial dan Z, termasuk anak-anak^[9]. • Kasus kecanduan judi pada anak disertai perilaku agresif dan gangguan psikologis^[10]; promosi judi melalui <i>streamer</i> gim; serta ribuan situs judi yang menyerang laman pemerintah menunjukkan lemahnya proteksi ruang digital anak^[11]. • Studi menekankan urgensi edukasi preventif dan penguatan perlindungan hukum bagi anak^[12–14].
Eskalasi ujaran kebencian di dunia maya	• Ujaran kebencian dinormalisasi di media sosial dan diadopsi anak usia sekolah dasar dalam interaksi nyata, berpotensi memicu perundungan. • Keterbatasan pengawasan orang tua dan guru menuntut literasi digital sebagai benteng etika dan hukum sesuai UU ITE^[15]. • Pendekatan komunikasi literasi digital dan sosialisasi bijak berinternet efektif menekan penyebaran ujaran kebencian^[15–17].
Kerentanan proteksi data pribadi	• Peningkatan kejahatan siber, khususnya <i>phishing</i>, yaitu penipuan daring untuk mencuri data pribadi melalui dokumen palsu dan iming-iming hadiah, mencerminkan rendahnya literasi risiko digital^[18, 19]. • Lebih dari 26 juta kasus <i>phishing</i> tercatat sepanjang 2024^[11]. • Anak-anak rentan karena sering membagikan data pribadi tanpa memahami potensi penyalahgunaan dan kejahatan siber^[20].
Degradasi apresiasi produk lokal dan penyebaran hoaks	• Rendahnya literasi digital dan etika bermedia memicu hoaks, ulasan manipulatif pada produk, dan kampanye hitam yang merusak ekosistem UMKM. • Kasus ulasan negatif tidak berdasar oleh <i>food vlogger</i> menyebabkan kerugian miliaran rupiah menunjukkan dampak nyata praktik ini^[21]. • Paparan konten provokatif berisiko membentuk pola pikir anak bahwa provokasi adalah strategi viral. • Media sosial juga terbukti efektif mempromosikan produk lokal secara positif jika dimanfaatkan secara etis^[22, 23].
Meredupnya apresiasi budaya lokal: antara digitalisasi dan krisis identitas	• Minimnya literasi budaya dan etika digital menyebabkan konten budaya lokal kalah pamor dibanding tren global. • Di beberapa media sosial yang diamati, kreator kontennya, misal, pelaku tari tradisional yang memposting konten kepiawaiannya menampilkan tarian, tidak luput dari komentar <i>body shaming</i> (penghinaan fisik) dan menjatuhkan mental. • Dominasi budaya populer global dan absennya pendidikan etika digital berbasis kearifan lokal membuat budaya tradisional dipersepsikan tidak relevan oleh generasi muda. • Media sosial berpotensi menjadi sarana apresiasi dan edukasi budaya jika digunakan secara etis, namun keterbatasan kapasitas guru menjadi hambatan utama. • Tanpa intervensi sistemik, kondisi ini berisiko memicu krisis identitas kultural dan mengancam visi Indonesia Emas 2045.

2.2 | Komik Sebagai Media Edukasi

Komik merupakan media komunikasi yang efektif karena memadukan unsur verbal dan visual dalam satu kesatuan naratif. Melalui ilustrasi berurutan, teks dalam balon kata, serta elemen bunyi, komik mampu menyampaikan informasi secara kontekstual, naratif, dan emosional. Sebagai bentuk *visual storytelling* atau sastra bergambar, komik memungkinkan representasi situasi nyata, termasuk fenomena di dunia digital, melalui panel-panel yang mudah dipahami oleh pembaca.

Berbagai studi menunjukkan bahwa komik memiliki potensi tinggi sebagai media edukasi karena mampu menyampaikan pesan kompleks secara implisit, meningkatkan minat baca, serta mengintegrasikan unsur visual dan verbal secara intuitif. Pendekatan narasi visual dan penggunaan karakter yang dekat dengan kehidupan audiens menjadikan komik efektif dalam meningkatkan keterlibatan emosional, daya ingat, serta pemahaman pembaca, sekaligus berkontribusi pada perubahan perilaku dan penyebaran pengetahuan publik^[24]. Dibandingkan media teks konvensional, komik cenderung lebih menarik dan menghibur, dengan dominasi visual yang menjadikan teks berperan sebagai pendamping gambar, sehingga pesan dapat diterima secara lebih alami dan tidak menggurui.

Dalam konteks pendidikan, komik tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi^[25]. Dalam konteks ini, komik menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Penggunaan komik digital melalui *platform Webtoon* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam membaca serta memperkuat pemahaman teks naratif melalui *storytelling* visual yang menarik^[26]. Selain itu, komik juga berperan sebagai alat pedagogis untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak, seperti empati, kesadaran diri, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab melalui integrasi cerita dan gambar^[27].

Dengan demikian, komik berpotensi menjadi sumber ajar alternatif yang efektif bagi guru dalam proses pembelajaran, baik untuk menyampaikan materi akademik maupun pendidikan karakter^[28]. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, karakter utama dan pendukung dalam komik dirancang untuk merefleksikan peristiwa keseharian anak, sehingga komik berfungsi sebagai sarana simulasi sosial dan perpanjangan tutur informasi. Pendekatan ini memungkinkan pesan-pesan edukatif terkait masalah sosial kritis di dunia digital disampaikan secara persuasif dan kontekstual. Kebutuhan akan media komik edukatif sebagai alat belajar praktis di sekolah dasar juga ditegaskan oleh temuan yang menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, dan pendidikan karakter siswa, terutama ketika didukung oleh pelatihan guru dan infrastruktur yang memadai^[29].

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan komik digital melalui *platform* seperti *Webtoon* telah memperluas potensi komik sebagai media edukasi^[30–37]. Komik digital *Webtoon* atau *LINE Webtoon* merupakan *platform* komik yang diluncurkan oleh *LINE* atau *Naver Corporation* asal Korea Selatan yang dapat diakses dan dinikmati secara daring dalam bentuk *website*^[38]. *Webtoon* menggunakan format gulir vertikal yang dirancang khusus untuk perangkat gawai, sehingga memungkinkan alur cerita dibaca secara berurutan dan memberikan pengalaman yang lebih imersif. Format ini memungkinkan pembaca dalam mengikuti narasi visual, yang secara umum berpotensi meningkatkan motivasi dan fokus belajar melalui stimulasi visual dan interaktivitas yang lebih baik dibandingkan format statis cetak. Selain itu, distribusi komik digital yang dilakukan secara daring memungkinkan akses yang lebih luas dan mudah diperbarui. Materi pembelajaran dapat disebarluaskan dengan cepat melalui tautan digital tanpa ketergantungan pada produksi fisik, sehingga efisiensi penyebaran dan potensi pembaruan materi menjadi lebih tinggi. Hal ini sangat membantu untuk penyesuaian materi pembelajaran sesuai kebutuhan yang dinamis.

Namun, dalam konteks pendidikan dasar khususnya di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur internet, komik cetak tetap memegang peranan penting. Komik cetak, terutama yang menggunakan format gulung/beber, dapat digunakan tanpa ketergantungan pada koneksi internet, sehingga menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih inklusif dan dapat menjangkau wilayah dengan akses terbatas. Penggunaan komik cetak juga memberikan pengalaman pembelajaran yang *tangible* dan tidak bergantung pada perangkat digital yang mungkin tidak selalu tersedia bagi semua siswa. Menggabungkan kedua format ini, yakni komik digital berbasis *Webtoon* dan komik cetak gulung, dapat saling melengkapi dalam berbagai kondisi pembelajaran. Komik digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik di lingkungan yang mendukung akses digital, sementara komik cetak menyediakan solusi yang dapat diakses di lingkungan terbatas teknologi. Pendekatan *hybrid* ini memungkinkan guru kelas untuk menyesuaikan media pembelajaran sesuai kondisi siswa dan infrastruktur yang ada, sehingga meningkatkan efektivitas dan inklusivitas pembelajaran. Dengan demikian, dalam kegiatan pengabdian ini, pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran tidak hanya memperhatikan aspek inovasi digital, tetapi juga pentingnya aspek aksesibilitas dan

konteks lokal yang beragam, sehingga media pembelajaran dapat diadaptasi sesuai kebutuhan wilayah dan kondisi siswa, serta dapat meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan efektivitas proses belajar secara menyeluruh.

3 | METODE KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Abmas) ini menggunakan pendekatan studi kasus dan proyek percontohan (*pilot project*) yang difokuskan pada Kelompok Kerja Guru (KKG) 02 Kecamatan Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep, sebagai mitra kegiatan. Rangkaian kegiatan dilaksanakan pada periode Awal Agustus hingga pertengahan Oktober 2025 dan terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Pengumpulan data mitra

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai kondisi, kebutuhan, dan tantangan mitra dalam pelaksanaan literasi digital di sekolah dasar, melalui:

- 1) Observasi lapangan, yaitu pengkajian kondisi infrastruktur, ketersediaan media pembelajaran, serta kebiasaan penggunaan media digital oleh siswa di salah satu sekolah anggota KKG 02 Kecamatan Guluk-Guluk, yaitu SDN Bakeyong II.
- 2) Wawancara mendalam, untuk mengidentifikasi tantangan spesifik pengajaran literasi digital melalui dialog dengan guru dan kepala sekolah. Kepala SDN Bakeyong II dipilih sebagai narasumber utama karena memiliki pengalaman sebagai mantan guru instruktur nasional, sehingga dinilai representatif.
- 3) Diskusi Kelompok Terarah (*Focus Group Discussion/FGD*) dengan guru-guru, guna memetakan kebutuhan prioritas mitra (guru) melalui diskusi terstruktur.
- 4) Studi literatur, yang mencakup analisis dokumen RPJMN 2025–2029, kajian mengenai masalah sosial kritis di dunia digital dari jurnal ilmiah, laporan institusional, dan sumber berita tepercaya, serta penelitian terkait penggunaan media komik edukatif dalam pembelajaran.

b. Identifikasi, analisis masalah, dan perumusan solusi

- 1) Mensintesis data hasil observasi, wawancara, FGD, dan studi dokumen untuk memvalidasi dan mengidentifikasi akar permasalahan yang dihadapi mitra.
- 2) Merumuskan rekomendasi solusi dan strategi kegiatan Abmas yang relevan dan kontekstual, berbasis keahlian tim pengabdian ITS.

c. Pengembangan media komik edukasi

Tahap ini meliputi proses perancangan, produksi, dan pengujian media komik edukatif, sebagai berikut:

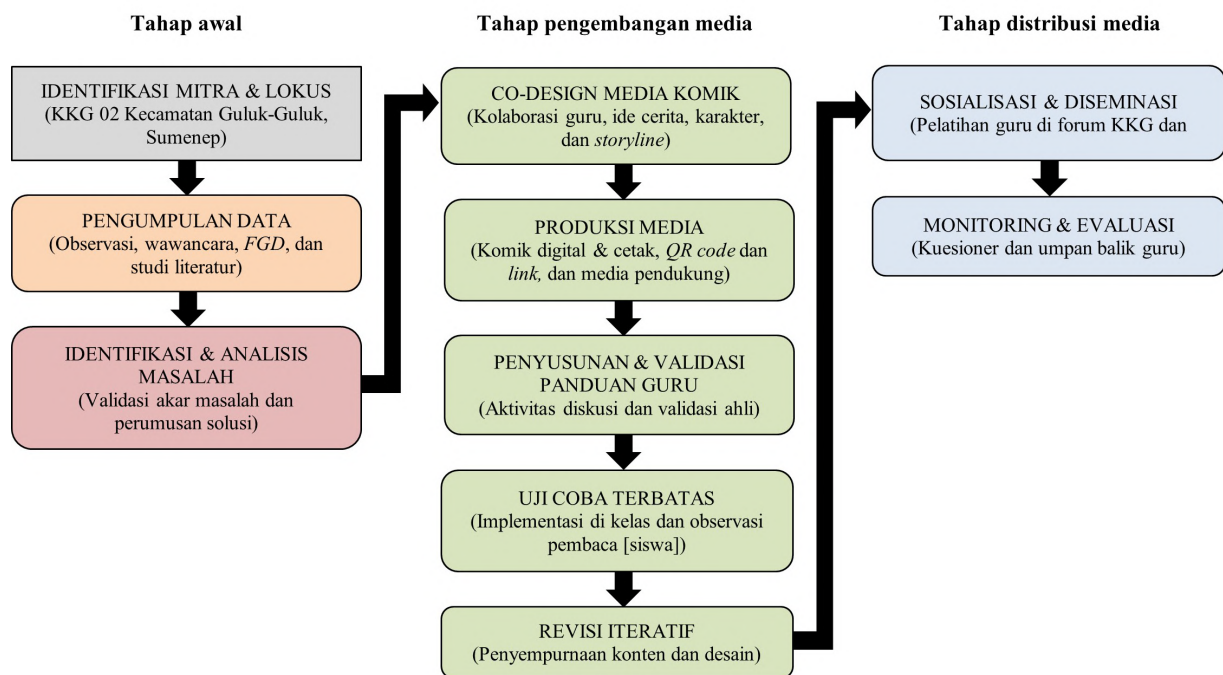
- 1) *Co-design* komik, yang melibatkan kolaborasi aktif dengan guru mitra dalam beberapa tahap. Pada tahap awal, guru mitra diminta mengidentifikasi berbagai kasus nyata yang sering muncul dalam interaksi siswa dengan dunia digital, seperti perilaku komentar negatif di media sosial, penggunaan gawai tanpa pengawasan, serta pengalaman siswa dalam menerima informasi daring yang tidak terverifikasi. Ide-ide tersebut kemudian didiskusikan bersama tim pengabdian untuk dirumuskan menjadi konsep cerita yang relevan dengan kehidupan siswa sekolah dasar. Setelah konsep cerita disepakati, tim pengabdian menyusun sketsa awal karakter, alur cerita (*storyline*), serta rancangan panel komik. Sketsa ini kemudian dikonsultasikan kembali kepada guru mitra untuk memperoleh masukan terkait kesesuaian cerita dengan konteks kehidupan siswa dan nilai edukatif yang ingin disampaikan. Guru tidak hanya berperan memberikan ide cerita, tetapi juga terlibat dalam proses validasi awal terhadap karakter, dialog, serta pesan moral yang disampaikan dalam komik. Masukan dari guru digunakan untuk menyempurnakan alur cerita sebelum komik diproduksi dalam bentuk final.
- 2) Produksi karya, yang mencakup penyusunan naskah dan visualisasi komik (sketsa, pewarnaan, pembubuhan teks/tipografi); produksi komik dalam format digital yang diunggah pada platform *Webtoon Canvas* dan versi cetak fisik (format gulung/beber manual); serta pembuatan *QR code* dan tautan akses menuju komik daring.

- 3) Penyusunan panduan guru, berupa panduan penggunaan komik dalam pembelajaran, termasuk aktivitas diskusi dan simulasi kelas, yang kemudian divalidasi oleh narasumber guru mantan instruktur nasional.
- 4) Perancangan media pendukung, meliputi produksi media sosialisasi (poster, *banner*, dan *x-banner*) serta *merchandise* edukatif (pembatas buku, kaos, dan stiker).
- 5) Uji coba terbatas, yaitu penerapan komik pada tiga kelas di SDN Bakeyong II bersama guru dengan melibatkan siswa sebagai pembaca.
- 6) Revisi iteratif, berupa penyempurnaan desain dan konten komik berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari guru serta siswa.

d. Sosialisasi dan diseminasi

Tahap akhir difokuskan pada pemanfaatan dan penyebarluasan media, yang meliputi:

- 1) Serah terima media komik, berupa komik cetak, *link* akses baca komik digital *Webtoon Kanvas*, panduan guru, dan media pendukung sosialisasi kepada mitra.
- 2) Pelatihan, sosialisasi, dan diseminasi (11 Oktober 2025) yang dilaksanakan pada forum KKG 02 Kecamatan Guluk-Guluk (berlokasi di SD Darissalam), dengan materi praktik pemanfaatan komik, teknik fasilitasi diskusi, serta integrasi media komik ke dalam pembelajaran kelas. Panduan guru menggunakan media komik edukasi disertakan dalam kegiatan ini.
- 3) Distribusi dan pendampingan lanjutan, melalui pembagian tautan akses komik dan panduan guru via grup *WhatsApp* KKG/komunitas guru.
- 4) Monitoring dan evaluasi, yang dilakukan melalui pengisian kuesioner pasca-pelatihan dan pengumpulan umpan balik dari guru untuk menilai efektivitas kegiatan.



Gambar 1 Diagram alur rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

4 | HASIL DAN DISKUSI

4.1 | Produksi Komik

Tim Pengabdian ITS memproduksi lima judul komik edukatif digital (Webtoon Kanvas) yang menyoroti lima masalah sosial kritis di dunia digital (lihat Tabel 2).

Tabel 2 Fokus Masalah Sosial Kritis di Dunia Digital

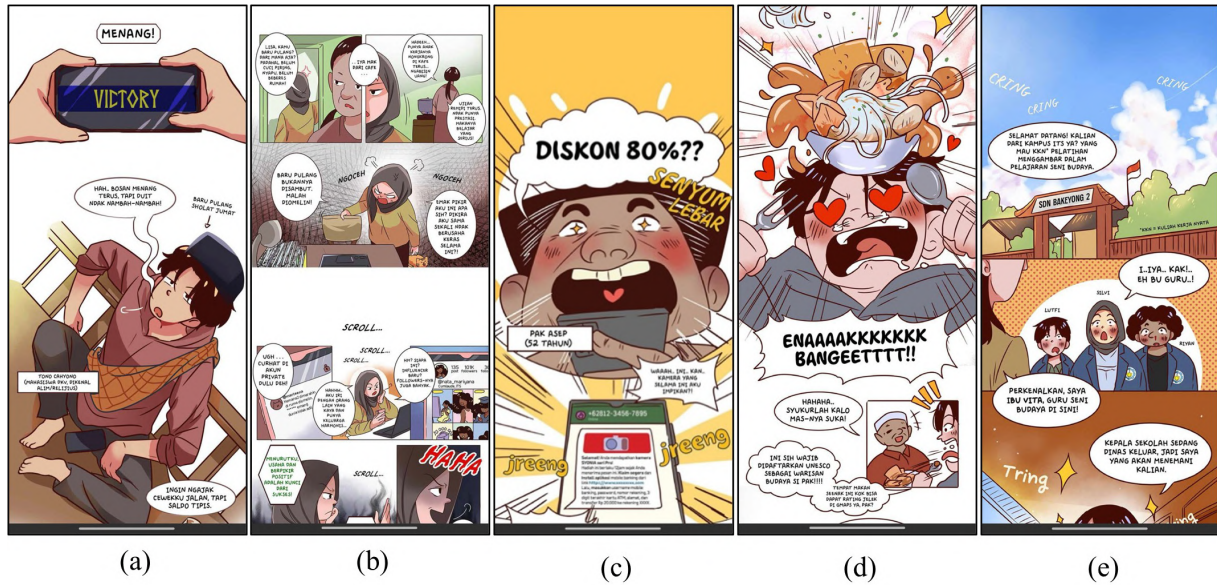
No	Judul Komik	Sinopsis	Strategi Mengintegrasikan Pesan/Nilai Edukasi	Strategi Membangun Relevansi Emosional
1.	Judul Bikin Tagihan Jebol	Komik ini mengisahkan Tono, seorang pemuda yang terjerat judi daring akibat tekanan finansial dan bujukan lingkungan. Awalnya berjudi demi niat “baik”, Tono perlahan kehilangan kendali, mengalami masalah mental, konflik relasi, serta terjebak utang pinjaman daring.	• Pesan pencegahan judi daring disampaikan secara naratif melalui konsekuensi nyata yang dialami tokoh, bukan larangan langsung. • Visualisasi perubahan ekspresi tokoh (optimis–cemas–terpuruk) menegaskan dampak psikologis kecanduan. • Isu yang dialami orang dewasa disampaikan secara metaforis sebagai edukasi preventif bagi anak usia sekolah dasar.	• Identifikasi dengan konflik batin tokoh (godaan <i>versus</i> pengendalian diri). • Ketegangan relasi sosial (putusnya hubungan) membangun empati pembaca. • Penyesalan dan kehancuran tokoh memunculkan peringatan emosional yang kuat.
2.	Karma Komentar Beracun	Komik ini menyoroti praktik ujaran kebencian di media sosial melalui tokoh yang gemar melontarkan komentar kasar. Komentar tersebut berujung pada konsekuensi sosial dan hukum, serta dampak psikologis bagi korban.	• Pesan etika digital dan dampak hukum ujaran kebencian diintegrasikan melalui alur sebab–akibat. • Visualisasi konflik sosial dan respons korban menegaskan bahwa ujaran daring memiliki dampak nyata. • Komik menjadi pemantik diskusi kelas tentang batas kebebasan berpendapat.	• Empati dibangun melalui sudut pandang korban ujaran kebencian. • Rasa bersalah dan penyesalan pelaku memperkuat pembelajaran moral. • Konflik sosial yang dekat dengan keseharian anak membuat cerita terasa relevan.

Lanjutan di Halaman Berikutnya

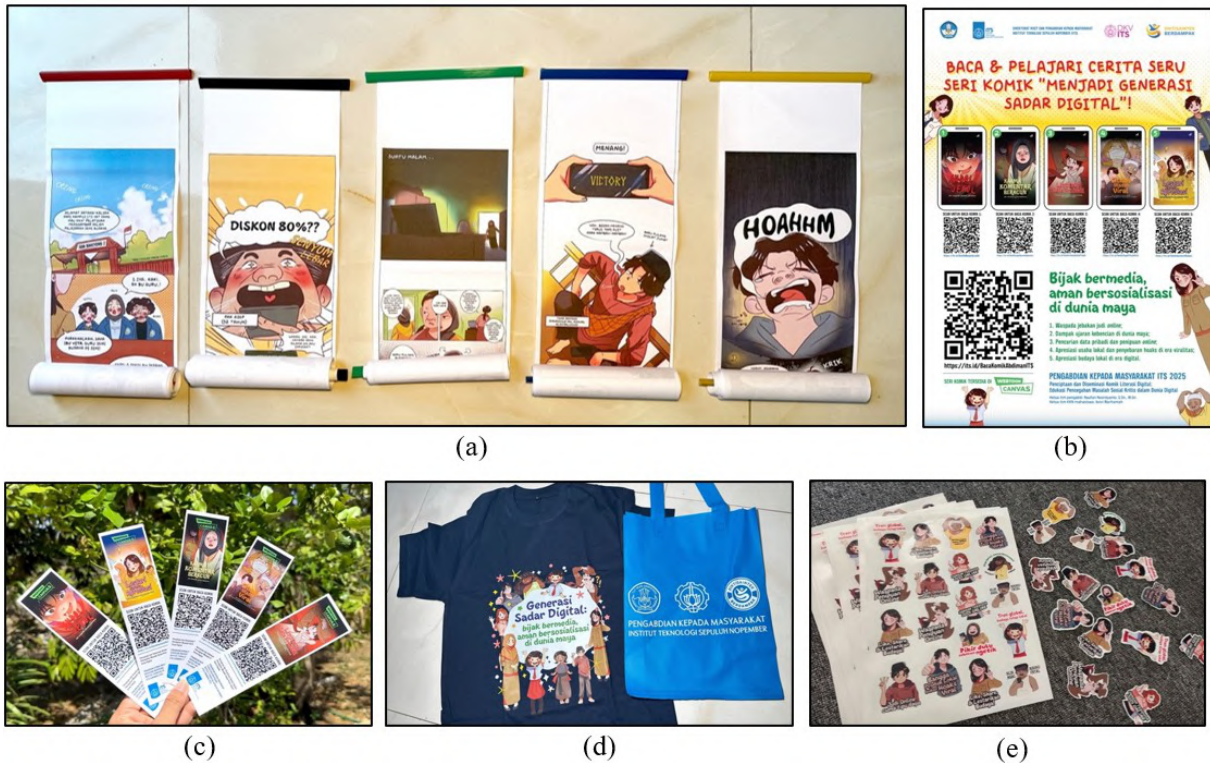
Tabel 2 (Lanjutan dari halaman sebelumnya)

No	Judul Komik	Sinopsis	Strategi Mengintegrasikan Pesan/Nilai Edukasi	Strategi Membangun Relevansi Emosional
3.	Lindungi Data Pribadi	Cerita berpusat pada dua tokoh dewasa yang menjadi korban penipuan daring (<i>phishing</i>) akibat kurangnya literasi digital, dengan seorang anak muda yang menjadi penengah konflik. Kebocoran data pribadi menyebabkan kerugian finansial dan konflik emosional sebelum solusi ditemukan.	- Edukasi keamanan data disampaikan melalui simulasi kasus penipuan nyata. - Visualisasi berbagai modus <i>phishing</i> membantu pengenalan pola ancaman digital. - Komik menampilkan langkah pencegahan konkret (melapor, mengganti sandi, menghapus aplikasi berbahaya).	- Pembaca diajak merasakan kebingungan, marah, dan kecewa para korban. - Ketegangan konflik antartokoh meningkatkan keterlibatan emosional. - Rasa lega saat solusi muncul memperkuat pesan bahwa literasi digital adalah kunci.
4.	Fitnah Ulasan Viral	Komik ini mengangkat kisah usaha kuliner lokal yang dirugikan oleh ulasan viral palsu dan hoaks. Pelaku fitnah akhirnya menghadapi konsekuensi sosial, sementara nilai kejujuran dan empati ditegaskan.	- Pesan etika promosi dan tanggung jawab sebagai konsumen digital disampaikan melalui konflik bisnis nyata. - Komik membedakan kritik konstruktif dan fitnah digital secara visual dan naratif. - Ditekankan potensi positif media sosial untuk mendukung UMKM lokal.	- Ketidakadilan yang dialami pelaku UMKM memunculkan empati pembaca. - Konsekuensi sosial bagi pelaku fitnah menegaskan nilai moral. - Sikap pemaaf tokoh UMKM memperkuat pesan karakter dan kemanusiaan.
5.	Lestari karena Apresiasi	Komik ini menggambarkan guru dan siswa penari tradisional yang menjadi korban <i>body shaming</i> di media sosial, di tengah dominasi tren budaya populer global. Cerita menekankan pentingnya apresiasi budaya lokal dan etika berdigital.	- Pesan pelestarian budaya disampaikan melalui konflik antara tradisi dan tren digital global. - Komik menyoroti dampak etika digital terhadap keberlanjutan seni budaya. - Ditekankan peran generasi muda dan pendidikan dalam menjaga identitas budaya.	- Empati dibangun melalui penderitaan emosional seniman akibat <i>body shaming</i>. - Ketidakadilan perlakuan warganet memicu refleksi pembaca. - Harapan dan dukungan sosial di akhir cerita membangun rasa bangga dan kepemilikan budaya.

Kelima komik tersebut diunggah melalui *platform LINE Webtoon* pada segmen *Webtoon Kanvas*, yaitu *platform self-publishing* yang memungkinkan kreator menerbitkan karya secara mandiri. *Webtoon* dicirikan oleh format gulir vertikal (*vertical scrolling*) dengan tampilan berwarna penuh, yang dapat diakses baik melalui aplikasi gawai maupun peramban (*browser*). Format komik yang dikembangkan oleh tim Pengabdian ITS telah disesuaikan agar optimal ditampilkan secara memanjang melalui proyektor, sehingga mendukung penggunaan di ruang kelas. Komik digital ini dapat diakses melalui tautan <https://its.id/BacaKomikAbdianITS> dan dirancang agar mudah dijangkau oleh guru, siswa, serta masyarakat umum.



Gambar 2 Fragmen komik, berjudul: (a) Judol Bikin Tagihan Jebol; (b) Karma Komentar Beracun; (c) Lindungi Data Pribadi; (d) Fitnah Ulasan Viral; (e) Lestari karena Apresiasi.



Gambar 3 (a) Komik cetak versi gulung/beber; (b) poster sosialisasi komik; (c) pembatas buku; (d) kaos kampanye edukatif; (e) stiker karakter-karakter dengan pesan literasi digital.

Setiap komik disajikan dengan gaya visual *manga* yang menarik, karakter yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, serta alur cerita yang diinspirasi dari kasus nyata di dunia digital. Narasi disusun secara kontekstual dan emosional agar tidak bersifat menggurui, melainkan mendorong empati, refleksi, dan diskusi kritis siswa terhadap perilaku tokoh dalam cerita. Selain versi

digital, tim Pengabdian ITS juga memproduksi komik versi cetak dalam format gulung/beber sebagai alternatif ketika akses internet terbatas, serta berbagai media pendukung sosialisasi, seperti poster, pembatas buku untuk kegiatan literasi di perpustakaan sekolah, desain kaos kampanye, *banner*, dan stiker edukatif. Media pendukung ini dirancang untuk mendekatkan komik dengan pembaca, khususnya siswa sekolah dasar.

Tipografi pada komik menggunakan *font* resmi berlisensi yang dikembangkan oleh *startup Fontcamp Type Foundry* di bawah Laboratorium Media Kreatif Digital, Departemen Desain Komunikasi Visual, ITS^[39]. Pemilihan tipografi tidak bersifat dekoratif semata, melainkan berfungsi sebagai perangkat komunikasi visual yang memperkuat pemaknaan pesan, emosi, dan ritme narasi.

- a. Huruf pada kotak dialog utama menggunakan *font Gigglypop Regular* (2025) untuk menciptakan kesan ramah, ekspresif, dan mudah dibaca oleh anak usia sekolah dasar, sehingga mendukung keterbacaan dan kenyamanan visual. Pemilihan tipografi ini mempertimbangkan aspek psikologi perkembangan anak. Pada usia sekolah dasar, kemampuan membaca masih berkembang dan sangat dipengaruhi oleh bentuk huruf yang jelas, sederhana, dan mudah dikenali. Karakteristik *typeface* atau *font* dengan karakter bentuk huruf yang bulat, terbuka, dan tidak terlalu kompleks cenderung lebih mudah diproses secara visual oleh anak dibandingkan huruf dengan bentuk dekoratif yang rumit. Oleh karena itu, penggunaan *font* yang “ramah anak” tidak hanya bertujuan menciptakan kesan visual yang menarik, tetapi juga mendukung keterbacaan (*readability*) dan kenyamanan visual (*visual comfort*) selama proses membaca komik. Tipografi yang mudah dibaca membantu siswa memusatkan perhatian pada alur cerita dan pesan edukatif tanpa mengalami beban kognitif yang berlebihan dalam mengenali bentuk huruf. Tidak hanya itu, *font Gigglypop Regular* juga berkarakteristik imitasi tulis tangan yang berkesan kekanak-kanakan sesuai dengan karakteristik pembaca target.
- b. Variasi *font Kliwon Scary*, *Gunaguna Horror*, dan *Playbocil* digunakan secara selektif untuk penekanan dialog, representasi emosi ekstrem (seperti ketegangan, ancaman, atau kejutan), serta elemen bunyi (*sound effects*), sehingga membantu pembaca menginterpretasikan suasana adegan secara intuitif. Sementara itu, judul/*headline* pada poster maupun *thumbnail* komik menggunakan *font Kliwon Scary*, *Automotype*, *Playbocil*, dan *Wetwall* untuk membangun identitas visual, menarik perhatian awal (*visual hook*), serta memperkuat atmosfer naratif sesuai dengan tema masing-masing cerita.



Gambar 4 Penggunaan *font Playbocil* pada kotak dialog (kiri) dan *font Wetwall* (untuk menggambarkan kondisi/suasana) dalam fragmen komik “Lestari karena Apresiasi”.

4.2 | Diseminasi Komik Edukasi dan Implementasi Proyek Percontohan

Puncak kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada 11 Oktober 2025 di SD Darissalam, Kecamatan Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep, bertepatan dengan pertemuan rutin Kelompok Kerja Guru (KKG) 02 Kecamatan Guluk-Guluk. Kegiatan tersebut dihadiri oleh pengawas sekolah dasar, pimpinan dan pengurus KKG 02, serta sekitar 100 guru yang berasal dari 13 sekolah dalam gugus tersebut. Pada kesempatan ini, tim ITS tidak hanya melakukan serah terima media komik edukasi

dalam bentuk cetak (format gulung), serta memperkenalkan versi digital yang dipublikasikan melalui *platform Webtoon* beserta media pendukungnya, tetapi juga menyelenggarakan pelatihan interaktif mengenai pemanfaatan komik sebagai media bantu ajar literasi digital. Pelatihan ini dilaksanakan dengan mengacu pada panduan penggunaan komik yang telah disusun oleh Tim Pengabdian ITS.

Dalam kegiatan tersebut, para guru dibimbing untuk mengidentifikasi nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam setiap alur cerita, sekaligus memahami strategi pedagogis dalam memanfaatkan komik guna menstimulasi diskusi kritis, refleksi, dan pembelajaran kontekstual di kelas (lihat Tabel 2). Pendekatan ini dirancang agar guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi aktif dan pemikiran kritis siswa terhadap isu-isu literasi digital.

Selain dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tautan akses komik digital juga didistribusikan secara lebih luas oleh para guru kepada jejaring mereka, baik di lingkungan keluarga maupun komunitas pendidikan. Distribusi ini memungkinkan manfaat edukatif komik menjangkau audiens yang lebih luas. Lebih lanjut, tautan komik tersebut telah dibagikan ke jejaring guru rekan tim pengabdian di berbagai daerah di Indonesia, mengingat komik dapat diakses secara daring oleh siapa pun dan dari mana pun, serta relevan untuk digunakan pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah.



Gambar 5 Dokumentasi pelaksanaan sosialisasi dan diseminasi media komik edukasi dari Tim Pengabdian ITS pada kepala sekolah dan guru anggota KKG 02 Kecamatan Guluk-Guluk, Sumenep.

4.3 | Dampak Implementasi Media Komik Edukasi terhadap Pembelajaran dan Kapasitas Guru

Berdasarkan hasil diskusi, uji coba terbatas, serta validasi bersama guru mitra, media komik edukasi ini dinilai efektif dalam meningkatkan minat baca siswa sekaligus membantu siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV–VI, dalam mengenali, mengeksplorasi, dan memahami isu-isu literasi digital secara lebih kontekstual. Integrasi unsur visual, narasi, dan tipografi yang komunikatif mempermudah siswa dalam mengaitkan alur cerita dengan pengalaman digital sehari-hari, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna. Media komik memungkinkan isu yang relatif kompleks, seperti perjudian daring, ujaran kebencian, perlindungan data pribadi, dan etika bermedia sosial, disampaikan melalui narasi yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan penyampaian materi secara tekstual semata.

Dampak implementasi media komik tidak hanya dirasakan oleh peserta didik, tetapi juga oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru memperoleh alternatif media ajar yang praktis, relevan, dan mudah diintegrasikan atau diinsersikan ke dalam pembelajaran tematik. Keberadaan media ini juga membantu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam membahas isu-isu sosial di dunia digital yang sebelumnya dianggap sulit dijelaskan kepada siswa sekolah dasar.

Melalui kegiatan diseminasi dan pelatihan, serta berdasarkan respon kuesioner yang diberikan kepada guru peserta, terlihat adanya peningkatan pemahaman guru mengenai strategi pemanfaatan komik sebagai media literasi digital. Guru menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menggunakan komik sebagai pemantik diskusi kelas, mendorong refleksi nilai, serta mengaitkan cerita dalam komik dengan pengalaman siswa di ruang digital. Selain digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tautan komik digital juga disebarluaskan oleh guru kepada lingkungan keluarga dan komunitas pendidikan melalui media komunikasi seperti grup *WhatsApp*. Hal ini memperluas jangkauan dampak edukatif komik secara organik dan berkelanjutan. Untuk mendukung implementasi tersebut, tim Pengabdian ITS juga menyusun panduan guru untuk menggunakan media komik edukasi yang dirancang, yang memuat langkah-langkah teknis pemanfaatan komik di kelas, panduan diskusi terstruktur, serta strategi integrasi komik ke dalam pembelajaran literasi digital. Panduan ini berkontribusi pada penguatan kapasitas pedagogis guru dan mendukung keberlanjutan penggunaan media komik sebagai sumber belajar di sekolah dasar.

Diskusi dengan guru mitra juga menunjukkan adanya perbedaan karakteristik penggunaan antara komik digital dan komik cetak. Komik digital yang dipublikasikan melalui *platform Webtoon* dinilai memiliki keunggulan dalam hal kemudahan distribusi dan akses, misal mudah diakses lewat perangkat guru dan ditampilkan melalui layar proyeksi di kelas, serta tautannya dapat dibagikan dengan cepat kepada siswa, orang tua, maupun komunitas pendidikan lainnya. Format gulir vertikal (*vertical scrolling*) yang dirancang untuk perangkat gawai juga membuat siswa lebih familiar dalam mengikuti alur cerita secara berurutan, terutama ketika digunakan di rumah.

Namun demikian, beberapa guru juga mengemukakan bahwa keterbatasan kualitas sinyal internet di sebagian wilayah pedesaan menjadi kendala ketika komik diakses secara daring di kelas. Dalam kondisi tersebut, komik versi cetak dengan format komik gulung/beber menjadi alternatif yang lebih praktis karena dapat digunakan tanpa ketergantungan pada koneksi internet. Format cetak juga memudahkan guru untuk menampilkan cerita secara kolektif di depan kelas sebagai bahan diskusi bersama. Oleh karena itu, penggunaan dua format media ini bersifat saling melengkapi, yaitu komik digital berperan dalam memperluas distribusi dan akses pembaca secara daring, sedangkan komik cetak mendukung implementasi pembelajaran secara langsung di kelas, khususnya pada wilayah dengan keterbatasan infrastruktur digital. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media komik, baik dalam bentuk digital maupun cetak, dapat menjadi strategi pedagogis yang adaptif dalam memperkuat literasi digital siswa sekolah dasar, sekaligus meningkatkan kapasitas guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan lingkungan digital.

5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa penguatan literasi digital guru sekolah dasar melalui media komik edukasi berbasis visual *storytelling* merupakan strategi pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan relevan dalam merespons berbagai masalah sosial kritis di dunia digital. Pengembangan lima judul komik yang mengangkat isu nyata, meliputi pencegahan judi daring, penanggulangan ujaran kebencian, perlindungan data pribadi, etika promosi produk lokal, dan apresiasi budaya, mampu menyederhanakan isu kompleks menjadi narasi visual yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Hasil implementasi pada proyek percontohan di KKG 02 Kecamatan Guluk-Guluk menunjukkan bahwa media komik tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga membantu guru dalam menjelaskan isu literasi digital yang sebelumnya sulit diajarkan secara abstrak. Integrasi unsur visual, narasi emosional, dan tipografi komunikatif memungkinkan siswa mengaitkan cerita dengan pengalaman digital sehari-hari, sehingga pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan reflektif. Dari sisi pendidik, program ini berkontribusi pada peningkatan kapasitas pedagogis guru, khususnya dalam pemilihan media ajar, fasilitasi diskusi kritis, serta integrasi literasi digital ke dalam pembelajaran tematik. Melalui pelatihan dan panduan guru yang disusun secara sistematis, guru memperoleh kepercayaan diri dan keterampilan praktis untuk memanfaatkan komik sebagai media literasi digital secara berkelanjutan.

Selain itu, pemanfaatan wadah KKG sebagai mitra strategis terbukti menciptakan efek multiplikasi, di mana satu kegiatan diseminasi mampu menjangkau puluhan guru dari berbagai sekolah. Distribusi komik secara daring melalui *platform Webtoon*

Kanvas juga memperluas jangkauan dampak edukatif hingga ke lingkungan keluarga dan komunitas pendidikan di luar lokus kegiatan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan produk media edukasi, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran literasi digital yang inklusif dan adaptif, sejalan dengan agenda pembangunan sumber daya manusia berkarakter dalam kerangka Indonesia Emas 2045.

Berdasarkan hasil kegiatan dan temuan di lapangan, beberapa rekomendasi (saran) dapat diajukan. Pertama, program penguatan literasi digital berbasis komik edukasi perlu direplikasi dan diperluas ke gugus KKG lain maupun wilayah dengan karakteristik serupa, baik di tingkat kabupaten maupun provinsi, guna memperluas dampak dan pemerataan literasi digital di pendidikan dasar. Kedua, pengembangan komik edukasi selanjutnya disarankan mencakup penyesuaian untuk jenjang kelas yang lebih rendah (kelas I–III), dengan penyederhanaan bahasa, visual yang lebih dominan, serta durasi cerita yang lebih singkat agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Ketiga, integrasi komik edukasi ke dalam kurikulum muatan lokal atau program literasi sekolah perlu dipertimbangkan, sehingga pemanfaatannya tidak bersifat insidental, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang terstruktur dan berkelanjutan. Keempat, diperlukan peningkatan kapasitas guru secara berkelanjutan melalui pelatihan lanjutan, khususnya dalam pengembangan media visual dan pemanfaatan platform digital, agar guru mampu beradaptasi dengan dinamika isu sosial digital yang terus berkembang. Terakhir, kolaborasi lintas sektor, antara perguruan tinggi, pemerintah daerah, komunitas pendidikan, dan pelaku industri kreatif, perlu diperkuat untuk mendukung pengembangan konten literasi digital yang lebih beragam, berkelanjutan, dan memiliki jangkauan nasional. Dengan langkah-langkah tersebut, media komik edukasi diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan dalam membentuk generasi muda yang literat digital, beretika, dan memiliki apresiasi kuat terhadap nilai-nilai lokal di tengah arus globalisasi digital.

6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRPM) Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) serta Pusat Studi Kecerdasan Artifisial dan Teknologi Digital ITS atas dukungan dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini, sehingga dapat memberikan dampak nyata melalui penerapan disiplin ilmu dan kompetensi yang kami tekuni. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kelompok Kerja Guru (KKG) 02 Kecamatan Guluk-Guluk, para kepala sekolah, guru, dan pengawas yang telah menjadi mitra sekaligus sasaran kegiatan Abmas. Apresiasi mendalam turut diberikan kepada seluruh anggota tim pengabdian dan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah berkontribusi aktif dalam pelaksanaan kegiatan Abmas ini selama Juni hingga Oktober 2025.

Referensi

1. Kemensetneg, Peraturan Presiden Nomor 12 Tahun 2025 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2025 – 2029. Kementerian Sekretariat Negara; 2025. <https://jdih.setneg.go.id/>, diakses 3 Januari 2026.
2. Fadhilah N, Risanti D, Wahyuono RA, Sawitri D, Mawarani L, Abdullah Z, et al. Smart Room Media Peraga Sains yang Edukatif dan Interaktif Guna Menunjang Pembelajaran Tematik di SDN Garahan 1 Jember. *Sewagati* 2022;6(6):744–752.
3. Puspitasari N, Chalimah S, Yudoyono G, Indrawati S, Prajitno G, Bustomi MA, et al. Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Siswa di SMAN 1 Mojokari. *Sewagati* 2025;9(3):692–702.
4. Itsann, Sentuhan Kreatif ITS Jembatani Literasi Digital Anak Negeri; 2025. <https://www.its.ac.id/news/2025/10/24/sentuhan-kreatif-its-jembatani-literasi-digital-anak-negeri/>, diakses November 2025.
5. MC Prov Jawa Timur, ITS Hadirkan Komik Digital untuk Perkuat Literasi Anak Negeri; 2025. <https://infopublik.id/kategori/nusantara/944011/its-hadirkan-komik-digital-untuk-perkuat-literasi-anak-negeri>, diakses Oktober 2025.
6. Ais, ITS Rilis Inovasi Komik Digital untuk Tingkatkan Literasi Anak; 2025. <https://lentera.co/post/item/225045/ITS-Rilis-Inovasi-Komik-Digital-untuk-Tingkatkan-Literasi-Anak>, diakses Oktober 2025.
7. D K Jatim, Sentuhan Kreatif ITS Jembatani Literasi Digital Anak Negeri; 2025. <https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/sentuhan-kreatif-its-jembatani-literasi-digital-anak-negeri>, diakses Oktober 2025.

8. S Today, Sentuhan Kreatif ITS Jembatani Literasi Digital Anak Negeri; 2025. <https://www.surabayatoday.id/2025/10/25/sentuhan-kreatif-its-jembatani-literasi-digital-anak-negeri/>, diakses Oktober 2025.
9. PPATK, GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan; 2024. <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>, diakses November 2025.
10. BBC News Indonesia, Anak-anak SD di Indonesia kecanduan judi online sampai 'ngamuk', streamer game mengaku sengaja mempromosikan situs judi; 2023. <https://www.bbc.com/indonesia/articles/c0v2dwxx01yo>, diakses November 2025.
11. BSSN, Lanskap Keamanan Siber Indonesia 2024. Badan Siber dan Sandi Nasional; 2024. <https://www.bssn.go.id/wp-content/uploads/2025/02/LANSKAP-KEAMANAN-SIBER-2024-1.pdf>, diakses November 2025.
12. Oktaviana R, Wijaya R. Sosialisasi Pemahaman Permainan Judi Online Di Kelas 6 SD Negeri 14 Tanjung Batu. *Jurnal Pengabdian Sosial* 2025;2(3):3464–3470.
13. Hutagalung D, Siregar MD, Ashadi F, Koto SA, Sahara Y, Lubis NS, et al. Edukasi dan Pencegahan terhadap Narkoba dan Judi Online di SDN 011 Jorong Paraman Utara Nagari Rabi Jonggor. *Ambacang: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat* 2025;1(2):280–286.
14. Wicaksono NA, S SD. Analisis Hukum Perlindungan Anak Terhadap Judi Online: Studi Kasus Di Indonesia. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2024.
15. Sihotang HNJ, Yunistita Y, Sitepu FN, Tarigan MP, Tarigan AS. Sosialisasi Bijak Bermedia Sosial Tanpa Melanggar UU ITE Pada Anak-Anak Di SD Negeri 040459 Berastagi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2024;1(11):3097–3101.
16. Andriani AD, Fitri SA, Muchtar K. MODEL KOMUNIKASI LITERASI DIGITAL DALAM MENGATASI UJARAN KEBENCIAN DI MEDIA SOSIAL. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 2024;13(2):439–464.
17. Nafis RW, Zaidan MF, Rizky PN, PR MS, Maulaya NI. Sosialisasi Bijak Dalam Berinternet Pada Siswa kelas 6 SDN Curahsawo. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 2023;3(4):3309–3317.
18. Tempo, Cegah Phishing, Kominfo Tingkatkan Literasi Digital; 2023. <https://www.tempo.co/info-tempo/cegah-phishing-kominfo-tingkatkan-literasi-digital-203817>, diakses November 2025.
19. Tempo, 10 Modus Penipuan Online yang Marak Terjadi, Ada Undangan Pernikahan Palsu; 2025. <https://www.tempo.co/hukum/10-modus-penipuan-online-yang-marak-terjadi-ada-undangan-pernikahan-palsu-1294795>, diakses November 2025.
20. Wardah F, Pakar Siber: Data KPAI yang Dibocorkan Sangat Sensitif; 2021. <https://www.voaindonesia.com/a/pakar-siber-data-kpai-yang-dibocorkan-sangat-sensitif/6285561.html>, diakses November 2025.
21. Lova C, Setiawan T, Duduk Perkara Kasus Food Vlogger Codeblu Vs Perusahaan Roti Clairmont yang Berujung Laporan Polisi; 2025. <https://www.kompas.com/hype/read/2025/03/17/211634466/duduk-perkara-kasus-food-vlogger-codeblu-vs-perusahaan-roti-clairmont-yang>, diakses November 2025.
22. Pamela D, Konten Kuliner Viral Lewat Platform Digital, UMKM Makin Mudah Berpromosi dan Memunculkan Kreativitas; 2024. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5602922/konten-kuliner-viral-lewat-platform-digital-umkm-makin-mudah-berpromosi-dan-memunculkan-kreativitas>, diakses November 2025.
23. Ahsani M, Madiun Ngemil Berbagi Tips Rahasia Konten Viral, Pelaku Usaha Lokal Wajib Tahu; 2025. <https://radarmadiun.jawapos.com/kab-madiun/805434919/madiun-ngemil-berbagi-tips-rahasia-konten-viral-pelaku-usaha-lokal-wajib-tahu>, diakses November 2025.
24. Sabri S, Adiprabowo VD, Mohamad R, Sumarlan I. Visual Narratives in Health Communication: Evaluating Comics as Tools for Health Literacy by the Indonesian Ministry of Health. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi* 2024;12(1):26–36.

25. Noordyanto N, Sayatman, Wijaya W, Angelina MG. Komik Digital sebagai Media Promosi Kampung Mandiri Surabaya. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 2025;11(1):762–783.
26. Dwiastuti D, Febianti K, Yuliana Y. Webtoon Comic Improves Eighth Graders' Mystery Text Comprehension. *Academia Open* 2025;10(1).
27. Zagkotas V. Comics as Pedagogical Tools for Developing Emotional Intelligence in Primary Education: Theory, Practices, and Classroom Applications. *Journal of Integrated Social Sciences and Humanities* 2025;p. 1–10.
28. Pange J. The Use of Comics as a Teaching and Learning Tool. In: Springer; 2022. p. 281–289.
29. Yulianti MR, Usman H, Yunus M. Needs Analysis for Educational Comic Media as a Learning Tool in Elementary Schools. *EDUCARE: Journal of Primary Education* 2024;6(1):97–110.
30. Loka NPN, Wibawa IMC, Lestari LPS. Webtoon Media with Problem-Based Learning Model in Improving Elementary School Science Learning Outcomes. *MIMBAR PGSD Undiksha* 2025;13(2):346–355.
31. Wulandari NS, Widodo ST. Enhancing elementary learning with Webtoon-based digital comics. *Research and Development in Education (RaDeN)* 2024;4(1):465–482.
32. Fajriyah E, Sudirman A. The Effect Of Webtoon Application Towards Students Reading Comprehension In Narrative Text. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education* 2025;3(1):62–69.
33. Najibah F, Abdullah K. Development of E-Comic Media to Improve Elementary School Students' Understanding of Discipline. *Jurnal Paedagogy* 2025;12(3):915–925.
34. Sari PK, Arofatinajah S, Fajarianto O. Development of digital comic on thematic learning to improve literature skills of 5th grade students in elementary school. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 2022;24(1):38–49.
35. Mahayani LD, Wibawa IMC, Paramartha WE. Media e-komik berbasis kontekstual untuk meningkatkan keterampilan literasi pada siswa kelas VI sekolah dasar. *International Journal of Natural Science and Engineering* 2024;8(2):105–120.
36. Park YS, Yim SH, Jeong HS. Imagining through webtoon: Webtoon-focused convergence education project in middle school. *Cartoon and Animation Studies* 2016;p. 451–477.
37. Priono RJ, Kuswanto RH. Komunikasi dalam Pembentukan Karakter Berintegritas di Webcomic "Yticksster Episode 1-53 Line Webtoon. *Jurnal Heritage* 2023;11(2):185–200.
38. L Webtoon, LINE WEBTOON. Naver Corporation;. <https://help.naver.com/service/9732/contents/3325?lang=id&osType=COMMONOS>, diakses 03 01 2026.
39. F T Foundry, Fontcamp Type Foundry. Fontcamp Type Foundry;. <https://creativemarket.com/Fontcamp>, diakses November 2025.

Cara mengutip artikel ini: Noordyanto, N. Darmawan, Y. S. Farqo, T. M. Nugraha, Y. E. Danendra, M. Y. Marhamah, A. (2026), Komik Edukasi sebagai Media Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Masalah Sosial Kritis di Dunia Digital, *Sewagati*, 10(2):243–259, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v10i2.7080>.