

Pengaruh Penggunaan *Make Belief Comix* Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas V SD Negeri 35 Palembang

M. Imam Hidayatulla¹, Murjainah², Aan Suriadi³

^{1,2,3,4}Program Studi PGSD Universitas PGRI Palembang, Indonesia.

imamhidayatullahahat@gmail.com¹, murjainah@univpgri-palembang.ac.id²,

aansuriadi@univpgri-palembang.ac.id³

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *make belief comix* terhadap literasi digital siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Quasi-Eksperimen* atau *Eksperimen Semu* dengan desain *Post-test Only, Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 35 Palembang dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas V.A sebagai kelas Eksperimen dan V.B sebagai kelas Kontrol. Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan bahwa nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda dengan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 80,00 dan kelas Kontrol yaitu 65,00 dengan perbedaan 15% sehingga dapat dikatakan nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Jika dilihat dari hasil uji normalitas dengan taraf $\text{sig.} \geq 0,05$ maka dapat yang diperoleh kelas eksperimen yaitu $0,200 \geq 0,05$ dan kelas kontrol $0,200 \geq 0,05$. Sedangkan berdasarkan hasil uji Independent Sample T-test diperoleh nilai $\text{sig. (2-tailed)} 0,003 < 0,05$ atau diperoleh nilai $\text{Thitung} = 31,188 \geq 2,019$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi demikian, bahwa penggunaan *Make Belief Comix* berpengaruh Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas V SD Negeri 35 Palembang.

Kata kunci: *Make Belief Comix*, dan Literasi Digital

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci untuk kemajuan negara dan bangsa karena pendidikan merupakan ujung tombak dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga bangsa dapat bersaing dalam kompetisi global yang semakin kompetitif (Sudarmono et al., 2021). Pendidikan sangat penting untuk masa depan bangsa dan negara yang lebih baik karena merupakan investasi yang bertahan lama. Maka dari itu penting bagi suatu bangsa untuk meningkatkan kualitas pendidikannya, karena pendidikan merupakan aspek penting dari suatu bangsa itu sendiri, bangsa yang maju memiliki sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan guru akan menjadi perhatian, guru yang menjadi penggerak di bidang pendidikan dan

yang diharapkan dapat membawa keberhasilan ke tingkat berikutnya (Margiati et al., 2021).

Pada perkembangan zaman saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan mengalami perubahan yang sangat pesat, dimana guru dituntut harus mampu mengikuti arus perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pengajaran agar dapat memperluas pemahaman siswa, mempermudah transfer ilmu pengetahuan, serta membuat proses pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Pada dasarnya pendidikan dan teknologi tidak dapat dipisahkan karena keduanya merupakan sarana bagi manusia untuk mengembangkan pemikiran manusia untuk lebih maju dan membuat alat canggih yang membantu kegiatan manusia sehari-hari lebih efisien dan maksimal. Dengan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh suatu generasi, teknologi dapat terus berkembang. Begitu pula, jika pendidikan tidak mengikuti inovasi dengan cepat, bidang pendidikan tidak akan mampu menjadi tonggak utama perkembangan teknologi. Teknologi ini berperan sebagai kendaraan dalam penyampaian pengajaran serta dijadikan sebagai perantara untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Maritsa et al., 2021).

Hal ini pula yang mendasari dunia pendidikan untuk menggunakan serta mengembangkan media digital dalam proses pembelajarannya, karena ini merupakan salah satu upaya untuk memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Tentunya media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik maka dari itulah dalam hal ini media TIK yang disampaikan juga harus memiliki kemenarikan baik dalam hal pengemasan sekaligus isi pembelajaran yang berbobot sehingga hasilnya terasa bermakna oleh peserta didik (Widianto 2021). Setelah melakukan observasi di kelas V SD Negeri 35 Palembang pada bulan September 2023, peneliti menemukan bahwa adanya permasalahan mengenai literasi digital, yaitu: (1) Kebanyakan siswa masih belum mengetahui penggunaan *make belief comix*, (2) Aktivitas pemanfaatan *make belief comix* yang masih belum dilakukan (3) Pendidikan literasi digital jarang diajarkan di sekolah. Dalam proses pembelajaran P5 siswa diperbolehkan menggunakan gadget, tetapi beberapa siswa memanfaatkan situasi

tersebut untuk membuka hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran P5, contohnya bermain game, membuka tiktok, dan hal lainnya yang tidak berkaitan dengan pembelajaran P5.

Kecanggihan teknologi justru berdampak negatif pada anak-anak. Karena kurangnya pengawasan orang tua, kecanggihan teknologi membuat anak-anak kecanduan dan bahkan melakukan hal-hal yang buruk. Interaksi konstan dengan perangkat elektronik dapat menyebabkan ketergantungan (Purwaningtyas et al., 2023). Dari teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidik sangat perlu dalam meningkatkan pengawasan penggunaan alat elektronik serta membatasi waktu penggunaannya agar anak-anak dapat menggunakannya kearah yang lebih positif dan tidak kecanduan dengan alat elektronik.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan melakukan kegiatan literasi digital disekolah yang mana memiliki tujuan serta manfaat untuk membangun serta meningkatkan karakter dan pemahaman peserta didik dalam penggunaan teknologi. Pemanfaatan kegiatan literasi digital ini sebagai sarana media dalam meningkatkan atau mengembangkan karakter peserta didik yang perlu disertai dengan etika digital, sebagai bentuk dari literasi digital dikembangkan kepada siswa, agar nantinya siswa mampu mempunyai karakter tanggung jawab atau kewajiban dalam peguyuban online untuk menghindari terjadinya kegiatan yang berdampak negatif bagi masyarakat sekitar ataupun daring (Dewi et al., 2021). Kegiatan literasi digital yang berupa pemanfaatan *web make belief comix* sebagai sumber pembelajaran dalam pembuatan komik digital.

Dalam penerapan komik berbasis *Make Belief Comix* saat proses pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap literasi digital pada siswa. Karena dengan adanya komik digital, akan meningkatkan daya tarik siswa dalam membaca. *Make belief comix* merupakan laman atau web yang membantu guru dalam proses pembuatan media ajar berbentuk komik. Laman *Make Beliefs Comix* ini bisa didapatkan saat pembaca berselancar melalui peramban, dan dapat diakses tanpa perlu mengunduh aplikasi (Rizky et al., 2021).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *Make Belief Comix* pada pembelajaran Pkn materi tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran ke 3. Selain itu, di saat aplikasi lain tetap memerlukan kemampuan menggambar untuk menciptakan sebuah komik, *Make Beliefs Comix* hadir dengan fitur-fitur sederhana yang tentunya dapat dioperasikan oleh siapa saja yang mengakses laman *Make Beliefs Comix* tersebut (Rizky et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2020). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Quasi-Eksperimen* atau *Eksperimen Semu* dengan desain *Post-test Only, Non-Equivalent Control Group Design*.

Penelitian ini menggunakan subjek kelas V sebagai populasi, kemudian dari populasi terdapat sampel yaitu kelas V.A dan V.B yang berjumlah 43 siswa. Kelas V.A yang berjumlah sebanyak 21 siswa dan kelas V.B yang berjumlah 22 siswa. Disini penelitian menggunakan kelas V.A sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas V.B sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisa data kuantitatif. Melalui pengujian dan analisa data dengan menghitung angka lalu menarik kesimpulan. Analisa tersebut dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

Tabel 1 Kisi – kisi Instrumen Tes

Materi/Fokus Penelitian	Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Literasi digital	Nomor Soal
Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila	3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Sehari	3.1.1	Memahami cara menggunakan media digital dengan baik dan aman serta bertanggung jawab	1
		Menunjukkan nilai-nilai Pancasila yang terdapat dalam lingkungan sekitar	Kemampuan untuk terhubung pada platform make beliefs comix pada waktu yang telah	8
				3
				5

			ditentukan	
			Mampu menggunakan fitur-fitur yang ada	7 9
Literasi digital dalam penggunaan <i>make belief comix</i>, serta kemampuan berkolaborasi menggunakan media digital.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Membuat Komik tentang nilai-nilai pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menyampaikan pesan yang jelas saat menuliskan dialog	2
			Mengetahui cara untuk menyusun narasi visual dalam format komik termasuk dalam memilih karakter	4 6
			Mengetahui cara untuk menyimpan komik yang telah diselesaikan	10

(Sumber: Peneliti, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data analisis yang diperoleh adalah hasil posttest pada kelas kontrol setelah dilakukan peneliti tentang pengaruh penggunaan *make belief comix* terhadap literasi digital siswa kelas V SD N 35 Palembang.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation
Literasi Digital Siswa	Posttest Eksperimen	21	80,00	14,142
	Posttest Kontrol	22	65,00	16,547

(Sumber : Peneliti, 2024)

Setelah mendapatkan nilai posttest dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 80,00 dan kelas kontrol sebesar 65,00. Peneliti melanjutkan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t-test.

Uji normalitas digunakan sebagai uji statistik kelompok sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki tujuan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. pada pengujian statistik ini menggunakan SPSSversi 26 dengan

menggunakan uji *Klomagrov-Smirnof* apabila nilai H_0 diterima jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ Dengan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Data berdistribusi Normal

H_a : Data berdistribusi tidak Normal

Tabel 3 Uji Normalitas

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	KELAS	Statistic	df	Sig.
NILAI SISWA	1	,141	21	,200*
	2	,136	22	,200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Peneliti, 2024)

Berdasarkan dari tabel diatas hasil perhitungan yang didapatkan dari uji normalitas yaitu nilai *posttest* dari kelas eksperimen memperoleh Sig. $0,200 \geq 0,05$ pada $N = 21$. Sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol memperoleh Sig. $0,200 \geq 0,05$ pada $N = 22$. Artinya data hasil *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol bisa dikatakan berdistribusi normal.

Uji homegenitas ini bertujuan untuk mengetahui suatu kelompok data apabila memiliki penyebaran yang sama. uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan ststistik *Levene's Test Of Homogeneity*. Dengan kriteria pengujian jika H_0 dapat diterima apabila hasil yang didapatkan lebih besar dari 0,05. Adapun hasil perhitungan homogenitas sebagai berikut :

Tabel 4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
NILAI SISWA	Based on Mean	1,183	1	41	,283
	Based on Median	1,183	1	41	,283
	Based on Median and with adjusted df	1,183	1	40,979	,283
	Based on trimmed mean	1,183	1	41	,283

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diatas, didapatkan nilai signifikansi dari tabel *Test of Homogeneity of Variances* $0,283 \geq$ dari $0,05$ maka dapat disimpulkan data berdistribusi homogen atau sama.

Setelah hasil pengujian normalitas dan homegitas dinyatakan normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan dengan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut :

Jika nilai Sig. $\geq 0,05$ Maka H_0 diterima atau H_a Ditolak

Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a Diterima

Keterangan:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan Make Belief Comix terhadap Literasi Digital siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang

H_a : Ada Pengaruh penggunaan media Make Belief Comix terhadap Literasi Digital siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang

Tabel 5 Output Uji Independen Sampel T-test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI SISWA	Equal variances assumed	1,183	,283	3,188	41	,003	15,000	4,705	5,499	24,501
	Equal variances not assumed			3,200	40,522	,003	15,000	4,687	5,531	24,469

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji *Independent Sample t-test* dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 26 diperoleh hasil sig. (2-tailed) yaitu $0,003 < 0,05$ atau $T_{hitung} = 3.188 > 2.019$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Make Belief Comix terhadap Literasi Digital siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *Make Belief Comix* terhadap Literasi Digital siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang. Penelitian ini menggunakan *Posttest Only Control Design* yang mana penelitian ini melibatkan dua kelas sebagai objek penelitian. Penelitian kelas eksperimen

menggunakan media *Make Belief Comix* dan untuk kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut. Populasi Penelitian ini adalah seluruh kelas V dengan jumlah sampel digunakan 43 siswa terdiri dari kelas V.A sebagai objek kelas eksperimen dan kelas V.B sebagai kelas kontrol.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pra-penelitian dengan melakukan observasi terlebih dahulu dan melakukan uji coba instrumen soal. Uji coba instrumen dilakukan dikelas berbeda yaitu kelas V.C dengan jumlah 20 siswa. Soal yang diuji cobakan sebanyak 10 butir soal jenis pilihan ganda dan selanjutnya dilakukan uji validitas pada 10 butir soal tersebut didapatkan hasil bahwa 10 butir soal pilihan ganda tersebut dinyatakan valid dan reliabel yang nantinya dijadikan soal untuk posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Didapatkan dari hasil penelitian bahwa rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Untuk kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 80,00 sedangkan kelas kontrol 65,00 yang artinya kelas eksperimen memiliki nilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan perbandingan 15%. Uji normalitas yang didapatkan yaitu $0,200 \geq 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal jika dilihat dari ketentuan kriteria pengujian normalitas.

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas dinyatakan normal dan homogen maka, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-test* dengan nilai signifikasnsi diperoleh $0,003 <$ dengan taraf signifikansi α 0,05 atau $T_{hitung} = 3.188$ dan $T_{tabel} = 2,019$. Jadi dapat disimpulkan H_0 ditolak maka ada pengaruh penggunaan *Make Belief Comix* Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas V SD Negeri 35 Palembang.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek” dari hasil penelitiannya terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas yang diberikan media komik dan tidak diberikan. Rata-rata kelas yang diberikan media komik digital yaitu 73,06 dan yang tidak menggunakan media komik digital 50,32 dengan

perhitungan $t_{hitung} 32,00 > t_{tabel} 1,697$ sehingga media komik digital memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan menukis cerita pendek.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Yuliana et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Literasi Digital Guru dan Lingkup Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa literasi digital bisa berdampak pada pencapaian pembelajaran dengan rata-rata presentase 88,6% yang artinya pengaruh literasi digital bisa berdampak terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Selanjutnya adapun penelitian yang dilakukan Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Puteri et al., 2022) dengan judul “Media Komik Proklamasi untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD ” dari penelitiannya terdapat hasil tes pretest dan posttest mengalami perubahan dimana hasil pretest sebanyak 12 siswa yang belum mencapai nilai KKM dan hanya 3 siswa mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 58 dan setelah posttest nilai siswamencapai KKM ada 11 siswa dan hanya 4 siswa yang tidak mencapai KKM dengan nilai rata-rata 75,66, Artinya ada peningkatan nilai sebelum dan sesudah penerapan media komik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil *posttes* yang telah dilakukan bahwa nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda dengan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 80,00 dan kelas Kontrol yaitu 65,00 dengan perbedaan 15% sehingga dapat dikatakan nilai posttest kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Jika dilihat dari hasil uji normalitas dengan taraf sig. $\geq 0,05$ maka dapat yang diperoleh kelas eksperimen yaitu $0,200 \geq 0,05$ dan kelas kontrol $0,200 \geq 0,05$. Sedangkan berdasarkan hasil uji Independent Sample T-test diperoleh nilai sig.(2-tailed) $0,003 < 0,05$ atau diperoleh nilai $T_{hitung} = 31,188 \geq 2.019$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Make Belief Comix* berpengaruh Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas V SD Negeri 35 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Rizky Fitri, Atep Sujana, and J. Julia. 2023. "Pengaruh Komik Digital Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 9(1):121. doi: 10.31602/muallimuna.v9i1.12643.
- Dewi, Dinie Anggraeni, Solihin Ichas Hamid, Farah Annisa, Monica Oktafianti, and Pingkan Regi Genika. 2021. "Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital." *Jurnal Basicedu* 5(6):5249–57. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1609.
- Margiati, Dirta Putri, and Nicky Dwi Puspaningtyas. 2021. "IMPLEMENTASI MANAJEMEN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGRI 1 SIDODADI." 1(1):39–44.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2):91–100. doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- Purwaningtyas, Fifin Dwi, Yesi Septiana, Hesti Aprilia, and Galuh Candra. 2023. "Fifin Dwi Purwaningtyas, et Al, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar' Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Psikologi Wijaya Putra* 4(1):1–9. doi: 10.38156/psikowipa.v.
- Puteri, Anami, Muhamad Ferdiansyah, and Murjainah Murjainah. 2022. "Media Komik Proklamasi Untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD." *MIMBAR PGSD Undiksha* 10(1):46–53. doi: 10.23887/jjpsd.v10i1.41070.
- Ramadhani, Ayu, Marlina Agkris Tambunan, Vita Riahni Saragih, Jumaria Sirait, and Martua Reynhat Sitanggang Gusar. 2022. "Pengaruh Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek." *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2(02):251–60. doi: 10.47709/jbsi.v2i02.1870.
- Rizky, Jesyischa, and Tito Tri. 2021. "Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital Utilization of Make Beliefs Comix Webpage to Making Indonesian Language Learning Media Based on Digital Comics." 153–64.
- Sudarmono, Lias Hasibuan, and Kasful Anwar. 2021. "Pembiayaan Pendidikan." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4(1):565–78.
- Widianto, Edi. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching* 2(2):213. doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.
- Yuliana, Eneng, Sri Dewi Nirmala, and Lidwina Sri Ardiasih. 2023. "Pengaruh Literasi Digital Guru Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(1):28–37. doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4196