

**PENGUNAAN MEDIA E-COMIC TERHADAP LITERASI DIGITAL DALAM  
MATERI KEBARAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA PADA SISWA  
KELAS IV SDN CIKANDE PERMAI**

Elprida Yanti <sup>1</sup>, Beni Junedi <sup>2</sup>, Ratna Dewi <sup>3</sup>

Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>1</sup>, Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>2</sup>,  
Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>3</sup>,

Alamat e-mail : [elpridayanti04@gmail.com](mailto:elpridayanti04@gmail.com) <sup>1</sup>, [dewisafarina79@gmail.com](mailto:dewisafarina79@gmail.com) <sup>2</sup>,  
[benijunedi07@gmail.com](mailto:benijunedi07@gmail.com) <sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effect of using e-comics on students' digital literacy in learning about socio-cultural diversity. The study was conducted at Cikande Permai Elementary School using a quantitative quasi-experimental nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes: an experimental class using e-comics and a control class using conventional methods, each with 30 students.*

*Data were collected through digital literacy tests (pre-test and post-test) and student response questionnaires. The analysis showed a significant increase in digital literacy scores in the experimental class compared to the control class. Student responses to the use of e-comics were also in the very good category. E-comics have been shown to increase students' learning motivation, understanding of the material, and digital skills.*

*Therefore, the use of e-comics is recommended as an effective and enjoyable alternative learning medium to improve digital literacy and understanding of the material in elementary schools.*

**Kata kunci** : e-comics, digital literacy, socio-cultural diversity, digital learning, elementary school students.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media e-comic terhadap literasi digital siswa dalam pembelajaran materi keberagaman sosial budaya. Penelitian dilakukan di SDN Cikande Permai dengan menggunakan metode kuantitatif quasi eksperimen desain nonequivalent control group. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media e-comic dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, masing-masing berjumlah 30 siswa.

Data dikumpulkan melalui tes literasi digital (pre-test dan post-test) dan angket respon siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor literasi digital yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Respon siswa terhadap penggunaan e-comic juga berada dalam kategori sangat baik.

Media *e-comic* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keterampilan digital siswa.

Dengan demikian, penggunaan *e-comic* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam rangka meningkatkan literasi digital dan pemahaman materi di sekolah dasar.

**Kata kunci :** *e-comic*, literasi digital, keberagaman sosial budaya, pembelajaran digital, siswa sekolah dasar.

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital ini mengharuskan sistem pembelajaran untuk beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar, sehingga literasi digital menjadi keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh para peserta didik sejak dini (Musarofah and Watini 2024). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga meliputi pemahaman yang mendalam, keterampilan, serta sikap kritis dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengakses, mengelola, dan menggunakan informasi secara efektif.

Menurut Gilster dalam (Anggraeni, Fauziah, and Fahyuni

2019), literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer. (Dewi et al. 2021) menegaskan bahwa literasi digital sangat penting dalam meningkatkan keterampilan belajar anak-anak untuk mengakses, menggunakan, dan mengelola informasi digital di lingkungan pendidikan saat ini. Oleh karena itu, pengembangan literasi digital di tingkat sekolah dasar menjadi langkah strategis untuk memastikan generasi muda dapat beradaptasi dengan pesatnya kemajuan teknologi.

Di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas IV, Kurikulum 2013 telah menerapkan pembelajaran tematik integratif yang mengangkat tema keberagaman sosial dan budaya Indonesia. Materi ini sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai multikultural, toleransi, dan

penghargaan terhadap perbedaan sejak usia dini (Switaningsih Handayani 2024). Namun, masih terdapat tantangan dalam pelaksanaannya, salah satunya adalah rendahnya pemahaman siswa mengenai materi keberagaman sosial budaya. (Tohir 2020) Hal ini terlihat dari hasil penilaian harian di SDN Cikande Permai, di mana sekitar 65% siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman ini antara lain adalah dominasi metode pembelajaran konvensional dan ketergantungan pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. (Mawaddah et al. 2025) Kondisi ini berdampak negatif pada minat dan motivasi belajar siswa, serta membatasi kemampuan literasi digital mereka. Meskipun fasilitas teknologi seperti laboratorium komputer dan jaringan internet telah tersedia di sekolah, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum dioptimalkan (Musarofah and Watini 2024).

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan media *E-Comic* (komik elektronik). (Laksmi and Suniasih 2021) Komik digital memiliki

daya tarik visual yang kuat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan pemahaman konsep. Berbagai studi sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan komik digital sangat efektif dalam meningkatkan literasi membaca, minat belajar, serta keterampilan digital siswa sekolah dasar (Wulandari, Rejekiningsih, and Santosa. 2023)

Komik digital yang disajikan dalam format cerita dan ilustrasi menarik dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan efisien, serta mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al. 2023) menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar sangat memerlukan media pembelajaran berbasis komik digital yang dapat diakses melalui perangkat digital, menggabungkan teks dengan gambar, dan memiliki karakter unik untuk meningkatkan minat dan literasi membaca mereka.

Selain itu, hasil pengembangan model *E-Comic* oleh (Aeni and Yusupa 2018) menegaskan bahwa media ini sangat disukai oleh siswa dan mampu meningkatkan pemahaman materi secara signifikan

(Aeni and Yusupa 2018). Dengan demikian, penerapan media *E-Comic* dalam pembelajaran keberagaman sosial budaya di kelas IV SDN Cikande Permai diharapkan dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan literasi digital siswa sekolah dasar. Integrasi *E-Comic* ini tidak hanya menjawab tantangan rendahnya pemahaman dan minat belajar, tetapi juga mendorong pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pendidikan dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini berjudul “Penggunaan Media *E-Comic* terhadap Literasi Digital dalam Materi Keberagaman Sosial Budaya pada Siswa Kelas IV SDN Cikande Permai.”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi *experimental design* (eksperimen semu). Metode ini dipilih karena dalam penelitian pendidikan tidak selalu memungkinkan untuk melakukan eksperimen murni dengan kontrol yang ketat terhadap semua variabel. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, di mana terdapat

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Cikande Permai tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 60 siswa, terbagi dalam dua rombongan belajar (kelas IV-A dan IV-B).

Tes Teknik tes digunakan untuk mengukur literasi digital dan pemahaman konsep keberagaman sosial budaya siswa. Tes dilakukan dua kali, yaitu pre-test (sebelum perlakuan) dan post-test (setelah perlakuan).

Instrumen tes menggunakan *pre-test* dan *post-test* hasil belajar berupa 6 soal uraian mengenai materi perubahan wujud benda dengan indikator berpikir kritis. Kisi-kisi instrumen tes dijelaskan dalam tabel berikut.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Analisis Data**

#### **a. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media e-comic terhadap literasi digital siswa kelas IV SDN Cikande Permai dalam pembelajaran materi

keberagaman sosial budaya. Pengujian ini didasarkan pada hasil posttest, karena data tersebut mencerminkan kemampuan akhir siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil uji normalitas sebelumnya menunjukkan bahwa data posttest tidak berdistribusi normal, sehingga digunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U Test sebagai alternatif dari uji parametrik untuk dua kelompok independen.

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U yang telah dijelaskan sebelumnya, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,020 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest siswa yang menggunakan media e-comic dan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media e-

comic terhadap literasi digital siswa ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Artinya, penggunaan media e-comic terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital dalam materi keberagaman sosial budaya pada siswa kelas IV SDN Cikande Permai.

#### 1. Uji N-Gain Score

Perhitungan *Normalized Gain* (*N-Gain*) digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan melihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, perhitungan *N-Gain* dilakukan pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan metode *Jarimatika* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran operasi hitung perkalian.

Kategori Interpretasi N-Gain :

**Tabel 3 Kategori Uji N-Gain**

| Rentang N-Gain | Kategori |
|----------------|----------|
| $g > 0,7$      | Tinggi   |
| $0,3 - 0,7$    | Sedang   |
| $<0,3$         | Rendah   |

Berikut merupakan hasil uji N-Gain yang ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 4 Uji N-Gain Hasil Uji N-Gain**

| No | Skor Pretest | Skor Posttest | Skor Ideal | N-Gain | Kategori |
|----|--------------|---------------|------------|--------|----------|
| 1  | 11           | 19            | 25         | 0.57   | Sedang   |
| 2  | 13           | 20            | 25         | 0.58   | Sedang   |
| 3  | 15           | 19            | 25         | 0.40   | Sedang   |
| 4  | 19           | 21            | 25         | 0.33   | Sedang   |
| 5  | 15           | 18            | 25         | 0.30   | Rendah   |
| 6  | 13           | 21            | 25         | 0.67   | Sedang   |
| 7  | 17           | 18            | 25         | 0.13   | Rendah   |
| 8  | 12           | 13            | 25         | 0.08   | Rendah   |
| 9  | 14           | 16            | 25         | 0.18   | Rendah   |
| 10 | 13           | 20            | 25         | 0.58   | Sedang   |
| 11 | 13           | 16            | 25         | 0.25   | Rendah   |
| 12 | 11           | 21            | 25         | 0.71   | Tinggi   |
| 13 | 10           | 18            | 25         | 0.53   | Sedang   |
| 14 | 10           | 19            | 25         | 0.60   | Sedang   |
| 15 | 15           | 23            | 25         | 0.80   | Tinggi   |
| 16 | 18           | 21            | 25         | 0.43   | Sedang   |
| 17 | 14           | 19            | 25         | 0.45   | Sedang   |
| 18 | 12           | 13            | 25         | 0.08   | Rendah   |
| 19 | 15           | 23            | 25         | 0.80   | Tinggi   |
| 20 | 16           | 23            | 25         | 0.78   | Tinggi   |
| 21 | 16           | 19            | 25         | 0.33   | Sedang   |

| No               | Skor Pretest | Skor Posttest | Skor Ideal | N-Gain      | Kategori      |
|------------------|--------------|---------------|------------|-------------|---------------|
| 22               | 9            | 22            | 25         | 0.81        | Tinggi        |
| 23               | 10           | 16            | 25         | 0.40        | Sedang        |
| 24               | 13           | 21            | 25         | 0.67        | Sedang        |
| 25               | 11           | 22            | 25         | 0.79        | Tinggi        |
| 26               | 11           | 21            | 25         | 0.71        | Tinggi        |
| 27               | 13           | 21            | 25         | 0.67        | Sedang        |
| 28               | 16           | 23            | 25         | 0.78        | Tinggi        |
| 29               | 9            | 18            | 25         | 0.56        | Sedang        |
| 30               | 15           | 18            | 25         | 0.30        | Rendah        |
| <b>Rata-Rata</b> | <b>13.30</b> | <b>19.40</b>  | <b>25</b>  | <b>0.51</b> | <b>Sedang</b> |

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain dari 30 siswa pada kelas eksperimen, diketahui bahwa rata-rata skor pretest sebesar 13,30 meningkat menjadi 19,40 pada posttest, dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,51 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum terdapat peningkatan literasi digital siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media e-comic. Jika dilihat berdasarkan kategori per individu, sebanyak 8 siswa (26,7%) berada dalam kategori tinggi, 14 siswa (46,7%) dalam kategori sedang, dan 8 siswa (26,7%) dalam kategori rendah. Sebagian besar siswa, yaitu 73,4%, berada dalam kategori sedang hingga tinggi, yang

menunjukkan bahwa penggunaan media e-comic cukup efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *e-comic* terhadap literasi digital siswa kelas IV SDN Cikande Permai pada materi keberagaman sosial budaya di Indonesia. Berdasarkan hasil analisis kuantitatif, diketahui bahwa nilai rata-rata skor pretest kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 13,30 menjadi 19,40 pada posttest. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,51 berada pada kategori sedang. Secara lebih rinci, sebanyak 26,7% siswa berada dalam kategori tinggi, 50% dalam kategori sedang,

dan 23,3% dalam kategori rendah. Hasil uji *Mann-Whitney U* juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,020 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media *e-comic* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa.

Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan dengan menggunakan teori *dual coding* dari Allan Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi verbal dan visual akan lebih mudah diproses dan diingat oleh peserta didik. Media *e-comic* menyajikan informasi dalam bentuk teks dan gambar yang menarik, sehingga memperkuat pemahaman dan retensi siswa terhadap materi. Selain itu, teori *konstruktivisme* menyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna jika peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan kontekstual. Penggunaan *e-comic* memberikan pengalaman belajar digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21.

Respon siswa terhadap media *e-comic* juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan hasil

angket yang terdiri dari 10 pernyataan, diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,36 dari skala 5, atau setara dengan 87,2%, yang berada dalam kategori sangat baik. Siswa menyatakan bahwa media *e-comic* menarik, mudah dipahami, meningkatkan minat belajar, dan membantu mereka menjadi lebih terampil dalam menggunakan perangkat digital. Lima indikator utama yang dinilai meliputi ketertarikan siswa, kemudahan penggunaan, peningkatan pemahaman materi, peningkatan literasi digital, dan minat belajar, seluruhnya memperoleh skor tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya merasa senang belajar menggunakan media ini, tetapi juga mengalami peningkatan dalam aspek literasi digital secara menyeluruh.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh (Fahyuni and Fauji 2017) yang menyatakan bahwa media *e-comic* dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa karena tampilannya yang menarik dan narasi yang kontekstual. Demikian pula, penelitian oleh (Fahyuni and Fauji 2017) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan

keterampilan literasi digital dan meningkatkan partisipasi aktif dalam kelas.

Dengan demikian, secara teoritis dan empiris, penggunaan media *e-comic* terbukti mampu memberikan dampak yang positif terhadap literasi digital siswa, terutama dalam memahami materi keberagaman sosial budaya. Media ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, penerapan *e-comic* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran tematik dan penguatan kompetensi digital siswa sekolah dasar.

### Kesimpulan

Untuk mengidentifikasi sebuah hasil analisa data menunjukkan bahwa metode *brainstorming* cukup efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata antara *pretest* dan *posttest* secara signifikan. Uji N-Gain menunjukkan kategori sedang dan menunjukkan hasil belajar siswa cukup efektif. Uji normalitas *Shapiro Wilk*  $0,23 > 0,05$  menunjukkan hasil normal. Uji

homogenitas dengan nilai  $0,51 > 0,05$  menunjukkan hasil homogen. Uji Hipotesis di SPSS Versi 22 menggunakan Uji t hasil yang diperoleh adalah  $0,000 > 0,05$  maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Ini menunjukan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Dengan demikian metode *brainstorming* secara statistik terbukti cukup efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik Akhirul, and Ade Yusupa. 2018. "MODEL MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK SMA." *Jurnal Kwangsan* 6(1):1. doi: 10.31800/jtpk.v6n1.p1--12.
- Anggraeni, Helena, Yayuk Fauziyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. 2019. "Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Kependidikan Islam* 9(2):191–203.
- 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.
- Fahyuni, Eni Fariyatul, and Imam

- Fauji. 2017. "Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Halaqa: Islamic Education Journal* 1(1):17–26. doi: 10.21070/halaqa.v1i1.817.
- Laksmi, Ni Luh Putu Ari, and Ni Wayan Suniasih. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air Pada Muatan IPA." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(1):56. doi: 10.23887/jipp.v5i1.32911.
- Mawaddah, Arina, Romamarisa Putri Utami, Siti Munawarah, Aldy Ferdiansyah, and Asniwati. 2025. "Implementasi Media Sumberdayaland Dalam IPS Di Kelas 5 SDN Sungai Miai 10." *Jurnal Cahaya Edukasi* 3(2):77–84.
- Musarofah, Musarofah, and Sri Watini. 2024. "Pengembangan Literasi Digital Di Era Teknologi Informasi Melalui Channel TV Sekolah." *Aulad: Journal on Early Childhood* 7(2):261–76. doi: 10.31004/aulad.v7i2.618.
- Switaningsih Handayani, Christiana. 2024. "Tantangan Dan Peluang Pembelajaran IPS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Pena Edukasia* 2(3):109–16.
- Tohir, Kholis. 2020. *Model Pendidikan Pesantren Salafi*. Jakarta: Scopindo Media Pustaka.
- Wulandari, Dwi, Triana Rejekiningsih, and Eka Budhi Santosa. 2023. "Analisis Kebutuhan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Bojonegoro." *Journal on Education* 6(11).