

**PENGARUH PENGGUNAAN *MAKE BELIEF COMIX* TERHADAP LITERASI  
DIGITAL SISWA KELAS V SD N 35 PALEMBANG**

**M.IMAM HIDAYATULLA**

**2020143594**

**Abstrak**

*Make belief comix* merupakan laman atau web yang membantu guru dalam proses pembuatan media ajar berbentuk komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Make Belief Comix* terhadap literasi digital siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif berupa *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. Pada penilaian yang didapatkan pada kelas eksperimen hasil menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa masuk dalam kategori sedang yang memiliki dengan hasil persentase 43% jika dibantu dengan media *make belief comix*. 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  $0,200 \geq 0,05$  dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 80,00 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 65,00. Sedangkan berdasarkan hasil uji Independent Sample T-test diperoleh nilai  $\text{sig. (2-tailed)} 0,003 < 0,05$  atau diperoleh nilai  $T_{hitung} = 31,188 \geq 2.019$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terbukti bahwa penggunaan *Make Belief Comix* berpengaruh Terhadap Literasi Digital Siswa.

**Kata Kunci:** *Make Belief Comix*, Literasi Digital