

# Pengaruh Media E-Comic terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Peserta Didik Sekolah Dasar [The Effect of E-Comic Media on Students' Procedure Text Writing Skills in Elementary School]

Mei Sulistyowati<sup>1)</sup>, Ermawati Zulikhatin Nuroh<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email: [ermawati@umsida.ac.id](mailto:ermawati@umsida.ac.id)

**Abstract.** This study aims to determine the effect of using e-comic media on elementary school students' skills in writing procedural texts. The background of this research is the students' low ability in writing procedural texts and the limited variety of innovative media used by teachers. The study employed a quantitative method with a pre experimental design, specifically the one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 30 fourth-grade students from SDN Gamping 1. Data were collected through written tests and classroom observation, with writing performance evaluated based on content relevance, grammar, structure, spelling, and sentence formation. The data were analyzed using descriptive statistics and paired samples t-test with SPSS. The results revealed a significant improvement in students' writing skills. The average score increased from 57.92 in the pretest to 76.46 in the posttest, with a statistically significant difference ( $p < 0.05$ ), indicating the effectiveness of e-comic media in enhancing students' procedural text writing abilities. In conclusion, e-comic media fostered students' motivation and understanding through visual storytelling and contextual learning. These findings suggest that e-comics can serve as an engaging and effective alternative to traditional instructional methods in elementary writing education.

**Keywords** - E-comics; Procedure text; Elementary school

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh penggunaan media komik digital terhadap kemampuan siswa sekolah dasar dalam menulis teks prosedural. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks prosedural dan keterbatasan variasi media inovatif yang digunakan oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, khususnya model satu kelompok pra-tes dan pasca-tes. Sampel terdiri dari 30 siswa kelas empat dari SDN Gamping 1. Data dikumpulkan melalui tes tertulis dan pengamatan di kelas, dengan kinerja menulis dievaluasi berdasarkan relevansi konten, tata bahasa, struktur, ejaan, dan pembentukan kalimat. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t sampel berpasangan dengan SPSS. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis siswa. Skor rata-rata meningkat dari 57,92 pada pretest menjadi 76,46 pada posttest, dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ( $p < 0,05$ ), menunjukkan efektivitas media e-comic dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedural siswa. Kesimpulannya, media e-comic meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui narasi visual dan pembelajaran kontekstual. Temuan ini menyarankan bahwa e-comic dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk metode pengajaran tradisional dalam pendidikan menulis di tingkat dasar.

**Kata Kunci** - E-Comic; Teks Prosedur; Sekolah Dasar

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar mendorong peserta didik supaya aktif dalam mengasah keterampilan dan kemampuan mereka. Dengan adanya Pendidikan yang mempunyai peserta didik didorong untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan juga sikap yang positif serta memiliki kebermanfaatan untuk diri sendiri, di lingkungan masyarakat, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara [1]. Berdasarkan hasil kajian Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Rendahnya literasi ini menjadi perhatian serius, karena kemampuan membaca memiliki hubungan erat dengan keterampilan menulis. Dalam konteks ini, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterampilan peserta didik dalam menulis, khususnya menulis teks prosedur di jenjang sekolah dasar [2]. Minat membaca memiliki hubungan yang signifikan terhadap keterampilan menulis, karena melalui membaca seseorang dapat menulis dengan lebih baik [3]. Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar agar berlangsung seefektif dan seefisien mungkin, yang selanjutnya merealisasikan tujuan pembelajaran secara maksimal dan sesuai kompetensi yang diharapkan [4]. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif yang dilakukan untuk mengungkapkan pikiran serta gagasan dalam rangka mencapai maksud dan tujuan tertentu [5]. Selain itu, penyampaian gagasan dalam sebuah tulisan harus disesuaikan dengan jenis tulisan yang akan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

dibuat [6]. Maka keterampilan menulis perlu untuk ditingkatkan dengan memberikan latihan menulis yang diberikan oleh pendidik [7]. Namun, hasil observasi awal yang dilakukan pada 26 Desember 2024 di kelas IV SDN Gamping 1 menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik, hanya 8 peserta didik (26,7%) yang mampu menulis teks prosedur sesuai struktur dan kaidah kebahasaan dengan benar. Sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun langkah-langkah prosedur secara runut, menggunakan kosakata yang tepat, serta menerapkan aturan ejaan dan tanda baca. Selain itu, lebih dari 70% peserta didik tampak kurang antusias saat pembelajaran menulis berlangsung karena media yang digunakan terbatas pada buku teks dan papan tulis. Dengan pemahaman yang baik, teks prosedur dapat membantu seseorang melaksanakan suatu kegiatan dengan lebih efektif dan efisien [8]. Saat ini, pembelajaran menulis umumnya difokuskan pada hasil akhir berupa teks, kalimat, atau paragraf, namun masih lebih banyak disampaikan dalam bentuk teori dan kurang memberikan kesempatan untuk praktik secara langsung [9]. Pada era digital saat ini pendidikan diharapkan beradaptasi dan berinovasi agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan menjawab kebutuhan saat pembelajaran [10]. Proses belajar mengajar diharapkan memunculkan sebuah ide-ide inovatif dari para tenaga pendidik, yang bertujuan agar peserta didik merasa nyaman dalam kegiatan pembelajaran di sekolah [11]. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media yang digunakan dengan benar dapat menarik minat mereka terhadap materi yang disampaikan, dan membantu mereka membangun keterampilan menulis secara lebih efektif [12]. Media e-comic dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam menulis teks. Revolusi dalam industri membaca dan penerapan teknologi digital telah mendorong transformasi komik menjadi e-comic atau komik digital [13]. Komik merupakan salah satu media pendidikan yang berbentuk seni, memadukan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan melalui cerita yang disusun secara berurutan dengan beragam karakter [14]. Hal tersebut bertujuan untuk menyajikan informasi dan hiburan untuk pembaca [15]. Terdapat penelitian terdahulu dengan hasil penemuannya bahwa seorang peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik berupa gambar digital atau kartun yang kemudian berdampak dalam mendorong keterampilan menulis peserta didik dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran [16]. Sama halnya pada penelitian yang mengungkapkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi elektronik/digital bergambar daripada buku cetak di sekolah yang diinterpretasikan dengan media e-comic [17]. Hal ini relevan dengan kajian lain yang mengemukakan bahwa upaya mengatasi kesulitan menulis pada peserta didik sekolah dasar memberikan dampak positif melalui penyajian cerita dan gambar yang menarik dalam media komik digital. Media ini mampu meningkatkan imajinasi peserta didik dalam menulis serta mendorong proses pembelajaran yang lebih aktif dan penuh antusiasme [18]. Melalui pendekatan seperti ini, penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga meninggalkan kesan yang lebih mendalam bagi pembaca [19]. Melalui penyajian materi yang menarik secara visual dan naratif, e-comic mempermudah peserta didik dalam memahami isi pelajaran serta menstimulus kreativitas mereka dalam mengkspresikan ide melalui tulisan [20]. Sementara itu, Prandika dan Nuroh (2024) menunjukkan bahwa cerita digital berbasis visual tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat imajinasi dan struktur berpikir anak dalam menulis. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada jenis teks naratif atau materi non-bahasa Indonesia. Masih jarang penelitian yang secara khusus menguji efektivitas media e-comic dalam keterampilan menulis teks prosedur, terutama di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur pada peserta didik kelas IV. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik kelas IV SDN Gamping 1, yang diukur melalui aspek kesesuaian isi, tata bahasa, struktur tulisan, serta ejaan dan penulisan kalimat.

## II. METODE

Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, khususnya model one-group pretest-posttest [21]. Desain ini dipilih untuk mengukur pengaruh penggunaan media e-comic terhadap satu kelompok peserta didik yang sama, sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan. Pemilihan desain ini didasarkan pada keterbatasan sumber daya dan akses untuk membentuk kelompok kontrol, sehingga seluruh proses perlakuan difokuskan pada satu kelompok eksperimen. Meskipun tidak melibatkan kelompok pembanding, konsistensi pelaksanaan pretest, perlakuan, dan posttest dijaga secara ketat agar hasil yang diperoleh tetap valid. Desain penelitian yang digunakan digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Desain penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Hasil sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan penggunaan media e-comic dalam keterampilan menulis

O2 : Hasil sesudah diberikan perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gamping 1, dengan jumlah 30 orang. Karena jumlah populasi terbatas, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh (saturated sampling), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan agar representasi kondisi aktual peserta didik dapat tergambar secara utuh dari keseluruhan populasi yang tersedia.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis, yaitu soal esai menulis teks prosedur yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Tes ini dirancang berdasarkan empat indikator penilaian, yaitu: kesesuaian isi dengan judul, tata bahasa, struktur tulisan, serta ejaan dan penulisan kalimat. Instrumen penilaian telah divalidasi oleh dua dosen ahli dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia untuk memastikan kesesuaian isi (content validity), dan dilakukan revisi berdasarkan saran validator agar lebih operasional. Setelah divalidasi, instrumen diuji reliabilitasnya melalui uji coba terbatas menggunakan rumus Alpha Cronbach, dengan hasil nilai  $> 0,7$ , menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik. Instrumen keterampilan menulis yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Instrumen keterampilan menulis teks prosedur.

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian isi dengan judul				
2	Tata Bahasa				
3	Struktur tulisan				
4	Ejaan dan penulisan kalimat				

Jumlah Skor :

Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan standar deviasi. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data dianalisis terlebih dahulu dengan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji Paired Samples t-Test untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Uji ini digunakan karena data berasal dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji dianggap signifikan jika nilai signifikansi (*p*-value) kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara dua kondisi tersebut.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam lima tahap utama. Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi penyusunan instrumen penelitian dan pembuatan media e-comic sesuai materi teks prosedur. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest, di mana siswa diminta menulis teks prosedur untuk mengukur kemampuan awal mereka. Tahap ketiga adalah pemberian perlakuan, yaitu pembelajaran menggunakan media e-comic yang ditampilkan melalui proyektor, menampilkan ilustrasi dan narasi visual yang relevan dengan kehidupan siswa. Dalam sesi ini, guru membimbing siswa mengenali struktur teks dan urutan langkah prosedur dari cerita bergambar. Tahap keempat adalah posttest, di mana siswa diminta kembali menulis teks prosedur untuk mengukur peningkatan keterampilan setelah perlakuan. Tahap terakhir adalah analisis data, yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Peneliti menyajikan hasil penelitian tersebut dalam tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan statistik deskriptif nilai pretest dan posttest keterampilan menulis teks prosedur

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	56	31	88	57,92	19,691
Posttest	30	50	50	100	76,46	17,032
Selisih					18,54	

Persentase Peningkatan				32%	
Valid N (listwise)	30				



Gambar 1 : Perbandingan Rata – rata Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada 30 siswa, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 57,92 dan meningkat menjadi 76,46 pada posttest. Kenaikan ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 18,54 poin atau sekitar 32% setelah penggunaan media pembelajaran e-comic. Nilai minimum juga mengalami peningkatan dari 31 menjadi 50, dan nilai maksimum meningkat dari 88 menjadi 100. Temuan ini memperkuat dugaan adanya pengaruh positif dari penggunaan e-comic terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur.

Setelah dilakukan analisis deskriptif tersebut, tahap selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat, salah satunya yaitu uji normalitas. Uji ini berguna dalam memperoleh informasi apakah data yang didapatkan mempunyai sebaran normal. Sebaran data yang normal sangat penting agar hasil analisis data dapat dipercaya. Hasil pengujian normalitas dijabarkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,134	30	0,178	0,944	30	0,114
Posttest	0,154	30	0,178	0,949	30	0,160

Atas dasar Tabel 4, uji normalitas yang dilaksanakan memanfaatkan Shapiro-Wilk. Dari hasil uji Shapiro-Wilk memperoleh hasil bahwa nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,114 yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil ini memberikan indikasi data pretest berdistribusi secara normal. Selain itu, hasil nilai signifikansi pada data posttest diperoleh dari hasil penulisan teks prosedur oleh peserta didik kelas IV sebesar 0,160 juga lebih tinggi dari 0,05.

Atas dasar hasil tersebut, ditarik kesimpulan bahwa data pretest dan posttest telah memenuhi syarat uji normalitas. Dengan demikian, data tersebut layak untuk dianalisis menggunakan analisis *paired samples t-test*. Kriteria tes yakni apabila nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak , dan apabila nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak. Rumusan hipotesis dalam kajian ini yakni apabila Ha: terdapat pengaruh penggunaan media e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik sekolah dasar. Sedangkan H0: tidak terdapat pengaruh penggunaan media e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik di sekolah dasar.

Tabel 5. Paired Samples Statistics

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						

Pair 1	Pretest-Posttest	-18.542	20.597	3.761	-26.233	-10.850	-4.931	29	.000
--------	------------------	---------	--------	-------	---------	---------	--------	----	------

Uji *paired samples t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua data yang berpasangan, dalam hal ini nilai pretest dan posttest dari subjek yang sama. Penggunaan uji ini didasarkan pada dua asumsi utama, yaitu bahwa data bersifat berpasangan dan memiliki sebaran normal. Kedua asumsi tersebut telah dipenuhi dalam penelitian ini. Distribusi normal dibuktikan melalui uji Shapiro-Wilk dengan hasil nilai signifikansi pretest ( $p = 0,114$ ) dan posttest ( $p = 0,160$ ), keduanya  $> 0,05$ . Karena desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* (dalam subjek yang sama), maka uji homogenitas varians tidak diperlukan, berbeda dengan uji t untuk dua sampel independen. Berdasarkan tabel yang diatas, nilai signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,05) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hal ini memberitahukan bahwa pemanfaatan media e-comic berdampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur oleh siswa.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian, dapat ditarik kesimpulan penggunaan media e-comic memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas IV di SDN Gamping 1. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori Mayer 2001 Multimedia Learning, yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan. Media e-comic menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang terstruktur, memungkinkan siswa untuk memahami alur dan struktur teks prosedur secara lebih kontekstual. Gambar-gambar dalam e-comic tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga mempermudah siswa dalam menyusun langkah-langkah kerja secara runtut dan logis.

Selain itu, dari sudut pandang behavioristik, e-comic berperan sebagai stimulus visual yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Hal ini selaras dengan prinsip reinforcement dalam teori behavioristik, di mana media yang menyenangkan dapat memperkuat respon belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga kemungkinan adanya pengaruh faktor luar tidak dapat sepenuhnya dihilangkan. Namun, temuan ini tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran digital, khususnya dalam konteks pengajaran menulis di sekolah dasar. E-comic tidak hanya berfungsi sebagai media bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan berpikir runtut, meningkatkan kreativitas, dan memperkuat literasi visual siswa.

Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik [22]. Media e-comic mengintegrasikan unsur teks (verbal) dan gambar (visual), sehingga dapat memperkuat kemampuan ingat serta keterampilan siswa pada materi pembelajaran. Dalam konteks teks prosedur, representasi visual yang ditampilkan melalui e-comic sangat membantu peserta didik dalam memahami langkah-langkah secara konkret dan sistematis. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kadek et al 2024 yang menunjukkan bahwa e-comic memiliki keunggulan dalam membantu peserta didik mengasah kemampuan berpikir, sehingga mereka mampu mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan [23]. Penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih efektif apabila disajikan dalam bentuk visual dan naratif, dibandingkan hanya dalam bentuk teks. Dalam hal ini, e-comic menyediakan representasi visual dari prosedur yang memberi kemudahan siswa untuk pemahaman dan mengingat struktur teks.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan menulis teks prosedur setelah menggunakan media e-comic. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hanum (2022) yang menyatakan bahwa media e-komik bermuatan lokal efektif meningkatkan kecerdasan spasial dan pemahaman konseptual siswa melalui penguatan visual [5]. Selain itu, Hanafi (2024) juga menemukan bahwa e-comic mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan bilangan bulat, menunjukkan bahwa e-comic bersifat fleksibel untuk berbagai jenis materi [17]. Temuan ini juga didukung oleh prinsip Multimedia Learning Theory yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa siswa akan belajar lebih efektif ketika teks dikombinasikan dengan gambar, dibandingkan hanya teks semata. E-comic memenuhi prinsip ini karena menggabungkan narasi dengan visualisasi yang konkret, yang membantu siswa dalam merancang struktur teks prosedur secara logis.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh positif, beberapa studi lain mengungkapkan bahwa penggunaan media digital belum tentu meningkatkan keterampilan menulis jika tidak didukung oleh bimbingan yang intensif dari guru [9]. Dalam penelitian mereka, penggunaan media visual tanpa instruksi terarah justru menyebabkan kebingungan siswa dalam mengorganisir ide. Oleh karena itu, keberhasilan media e-comic sangat tergantung pada peran guru dalam memfasilitasi proses belajar. Dari sudut pandang teori *constructivist*, penggunaan e-comic mendukung pembelajaran aktif dan bermakna. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui interaksi dengan teks dan gambar. Ini sesuai dengan penelitian oleh Prandika & Nuroh (2024) yang menyatakan bahwa media digital berbasis cerita dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar [18].

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media e-comic memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas IV SDN Gamping 1. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan rata-rata nilai pretest sebesar 57,92 dan posttest sebesar 76,46, dengan peningkatan sebesar 18,54 poin atau sekitar 32%. Uji paired samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menandakan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Peningkatan ini tercermin secara khusus pada beberapa aspek keterampilan menulis, seperti struktur teks yang lebih runut, penggunaan tata bahasa yang lebih tepat, serta penerapan ejaan dan tanda baca yang lebih konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa media e-comic efektif dalam membantu siswa memahami format penulisan teks prosedur secara sistematis.

Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar untuk mempertimbangkan penggunaan media e-comic sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menulis, serta mendukung pencapaian kompetensi literasi secara lebih bermakna. Guru dapat mengembangkan atau menggunakan e-comic tematik yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merekomendasikan agar:

1. Guru dan pengembang media memanfaatkan e-comic sebagai bagian dari bahan ajar dalam pelajaran menulis di tingkat sekolah dasar, terutama pada materi teks prosedur.
2. Penelitian selanjutnya mengkaji efektivitas e-comic terhadap keterampilan menulis jenis teks lainnya, seperti narasi atau deskripsi, serta mengukur aspek tambahan seperti motivasi belajar atau keterlibatan siswa.
3. Diperluas cakupan penelitian dengan melibatkan kelompok kontrol untuk memperoleh perbandingan yang lebih kuat dan meningkatkan validitas eksternal temuan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti. Rasa terima kasih yang sama juga penulis tujuhan kepada saudara-saudara yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan moral. Penulis sangat berterima kasih kepada pihak SDN Gamping 1 yang telah memberikan izin serta membantu kelancaran dalam pelaksanaan penelitian. Tidak lupa, apresiasi penulis sampaikan kepada seluruh sivitas akademika kampus atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama masa studi. Penulis juga menghargai usaha dan ketekunan diri sendiri dalam menghadapi setiap tantangan yang muncul sepanjang proses ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bagian kecil dari kontribusi dalam dunia pendidikan.

#### REFERENSI

- [1] Suryati, Hasmiati, M. Judrah, and Jamaluddin, "Tujuan, Alat dan Lingkungan Pendidikan sebagai Faktor Determinan dalam Pendidikan," *J. At-Tarbiyah J. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 2, pp. 122–129, 2023, doi: <https://doi.org/10.54621/jat.v9i2.434>.
- [2] E. Lakilaki and P. Santati, "Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Pelatihan Kartu Aktif," *J. Abdi Insa.*, vol. 10, no. 2, pp. 1069–1082, 2023, doi: <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i2.977>.
- [3] R. Hidayah, F. Fajaroh, P. Parlan, and I. W. Dasna, "Collaborative Problem Based Learning Model for Creative Thinking Ability," *J. Asian Multicult. Res. Educ. Study*, vol. 2, no. 2, pp. 24–30, 2021, doi: <http://doi.org/10.47616/jamres.v2i2.156>.
- [4] B. M. R. Hidayati and Annisa Miftahurrohmah, "Strategi Pengembangan Literasi Digital Santri Melalui Pers Mahrusy di Pondok Pesantren Lirboyo," *J. Kopis Kaji. Penelit. dan Pemikir. Komun. Penyiaran Islam*, vol. 5, no. 2, pp. 146–160, 2023, doi: 10.33367/kpi.v5i2.2952.
- [5] A. S. Hanum, "Elektronik Komik Ekosistem (E-Mikosis) Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spasial IPA," *Wasis J. Ilm. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–52, 2022, doi: 10.24176/wasis.v3i1.7791.
- [6] Annisa, R. Purba, and A. Simanungkalit, "Peningkatan Menulis Teks Prosedur Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 107405 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023," *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 4116–4122, 2024, doi: <http://dx.doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2833>.

- [7] F. I. Fauzia, I. S. Salamah, M. F. Zulfikar, and R. T. Hakim, “Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD,” *Nat. J. Kaji. Penelit. dan Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 1370–1384, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.2170>.
- [8] A. Nasocha and A. Winanto, “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Media Gambar Seri pada Kelas IV di SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga,” vol. 4, pp. 4566–4577, 2024.
- [9] N. Rahmi, Hayatun, Nofiana S, “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Metode Latihan Terbimbing Dengan Media Teks Lagu Pada Siswa Kelas X,” vol. 5, no. 1, pp. 283–293, 2024.
- [10] A. Ramadhani, N. R. L., & Pujosusanto, “Efektivitas Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Naratif Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ibb Di Sma Negeri 2 Sidoarjo,” *Laterne*, vol. 12(2), pp. 29–40, 2023.
- [11] P. H. A. and D. Indihadi, “Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV,” *Pedadidaktika J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 2020.
- [12] I. Magdalena, A. Fatakhatus Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, I. Susilawati, and U. M. Tangerang, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi,” *Ed. J. Edukasi dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 312–325, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [13] I. Diani, “Pengaruh Edukasi Media Komik Terhadap Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp),” *Masker Med.*, vol. 10, no. 2, pp. 690–695, 2022, doi: 10.52523/maskermedika.v10i2.490.
- [14] F. Pratami, N. D. Sari, N. Hidayani, and R. Supriyadi, “Pengembangan E-Komik media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi,” *J. Pembelajaran Bhs. Indones.*, vol. 14, no. 1, 2024.
- [15] Z. Zulaikah, A. U. Niam, N. D. S., H. R. K., and W. Agustiani, “Implementasi Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Descriptive Text di MI Oku Timur,” *Ideas J. Pendidikan, Sos. dan Budaya*, vol. 9, no. 3, p. 937, 2023, doi: 10.32884/ideas.v9i3.1386.
- [16] M. F. S. Nurman, “Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Lubang Buaya 13,” vol. 13, no. July, pp. 1–23, 2023.
- [17] A. N. Hanafi, “Pengembangan Media E-Komik Pada Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar,” 2024.
- [18] D. D. Prandika and E. Z. Nuroh, “The Effectiveness of Digital Stories on Writing Skills at SDN Bulusidokare [ Efektivitas Cerita Digital pada Kemampuan Menulis di SDN Bulusidokare ],” pp. 1–10, 2023.
- [19] K. N. Puriasih and G. A. P. S. Trisna, “Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School,” *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 367–375, 2022, doi: 10.23887/jpgsd.v10i2.48575.
- [20] P. M. K. Dewi, G. N Nym, and S. I W, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 1908–1917, 2022.
- [21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [22] E. Marliah, N. R. Sari, and D. A. Karunia, “Verba Pasif dalam Cerpen Pelajaran Mengarang Karya Seno Gumira Ajidarma,” vol. 1, no. July, pp. 286–290, 2024.
- [23] Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, “Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 8, no. 2, pp. 310–317, 2024, doi: 10.23887/jear.v8i2.78017.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.