ABSTRAK

Mutiaramses, 2022. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mengarahkan dunia pendidikan untuk menerapkan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti media komik digital. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa media belajar yang digunakan guru belum sesuai dengan kondisi belajar. Selain itu guru masih menerapkan pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk mengungkapkan ide dan gagasannya. Akhirnya berdampak pada penurunan kemampuan literasi sains siswa.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk komik digital pada kelas III Sekolah Dasar yang mampu meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan atau *R&D* dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Instrumen penelitian berupa wawancara, angket atau kuisioner, tes, dan dokumentasi. Melibatkan lima orang validator, masing-masing dari ahli materi atau isi berjumlah tiga orang dengan rincian 2 orang dosen dan satu orang guru SD. Selanjutnya 1 orang dosen ahli media dan satu orang dosen ahli bahasa.

Hasil validitas media komik digital memperoleh rata – rata skor 89 (B) untuk media, rata – rata skor 89 (B) untuk materi/isi, dan rata-rata validasi konstruk adalah 92 (SB). Hasil Kemampuan Literasi sains pada pretest kelas kontrol adalah 76,7 dengan standard deviasi 4,013 dan kelas eksperimen 76,1 dengan standard deviasi 3,212. Sedangkan hasil kemampuan literasi sains pada *posttest* kelas kontrol sebesar 82,2 dengan standard deviasi 4,203 dan rata – rata kelas eksperimen sebesar 89,6 dengan standard deviasi sebesar 5,31. Keefektifan komik digital dilihat dari peningkatan n-gain score pada kelas eksperimen sebesar 64,90% Berdasarkan temuan penelitian ini, disimpulkan bahwa Pengembangan Media Komik Digital *Berbasis Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas III Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif .

***Kata Kunci* : Komik, *Problem Based Learning*, Literasi Sains**