

ABSTRAK

PENGUNAAN KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

ANJELITA SHAILIA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan literasi sains peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan komik digital dalam meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik sekolah dasar, serta perbedaan peningkatan kemampuan literasi sains menggunakan komik digital dan *Power Point*. Metode penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 50 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan jumlah 50 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Instrument penelitian ini berupa soal kemampuan literasi sains dan lembar observasi keterlaksanaan komik digital. Analisis data yang digunakan adalah *N-Gain* dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik dengan skor *N-Gain* 0,48 kategori sedang. Hasil uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,020 ($< 0,05$), menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara penggunaan komik digital dan *Power Point*.

Kata Kunci : IPAS, kemampuan literasi sains, komik digital.

ABSTRACT

THE USE OF DIGITAL COMICS TO IMPROVE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' SCIENCE LITERACY SKILLS

By

ANJELITA SHAILIA

The problem in this study was the low level of scientific literacy among elementary school students. This study aimed to determine the effectiveness of digital comics in improving students' scientific literacy and to examine the differences in the improvement of scientific literacy between students taught using digital comics and those taught using PowerPoint. The research method used was a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population of this study consisted of all fifth-grade students, totaling 50 students. The sample was determined using purposive sampling with specific considerations, involving 50 students. Data collection techniques included tests and non-test methods. The research instruments consisted of scientific literacy test questions and an observation sheet on the implementation of digital comics. Data analysis was conducted using N-Gain and t-test. The results showed that the use of digital comics improved students' scientific literacy with an N-Gain score of 0.48, categorized as moderate. The t-test results produced a significance value of 0.020 (< 0.05), indicating a significant difference between the use of digital comics and PowerPoint.

Keyword: science, science literacy skills, digital comics.