

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
BALI “SUBAK” PADA MATERI EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI SAINS KELAS V SD**

Oleh

Made Utari Mega Pratiwi, NIM 2211031342

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada keterbatasan pembaca dalam literasi sains dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mencerminkan budaya lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan komik yang akan dikembangkan, divalidasi, uji kepraktisan, dan diuji efektivitas produk yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan desain “*one grup pretest-posttest*” dengan model pengembangan ADDIE sebagai dasar untuk menilai keefektifitasan produk. Parameter evaluasi terdiri dari tiga kriteria utama: Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas, yang diuji pada subjek penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yakni kuesioner dan tes, menghasilkan data yang dianalisis dengan pendekatan campuran antara analisis kualitatif dan kuantitatif. Temuan dari studi pengembangan menunjukkan bahwa: (1) terdapat komik digital yang menggunakan sistem “*subak*” Bali dengan konten mengenai ekosistem untuk peserta didik di bangku kelas 5 SD; (2) media tersebut dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian dari profesional, yang memberikan skor 4,8 oleh para ahli materi dan 4,9 oleh para ahli media; (3) media ini juga dikategorikan sangat praktis berdasarkan penilaian para guru, yang mendapatkan nilai 99%, serta peserta didik yang meraih nilai 96%, juga dengan penilaian “sangat praktis”; (4) Uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 (p) yang bermakna bahwa media efektif dalam menunjang peningkatan kemampuan literasi sains.

Kata Kunci: Komik Digital; *Subak*; Literasi Sains.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMICS BASED ON LOCAL BALINESE
WISDOM "SUBAK" ON ECOSYSTEM MATERIALS TO IMPROVE
SCIENCE LITERACY IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL**

By

Made Utari Mega Pratiwi, NIM 2211031342

Elementary School Teacher Education Study Program

Basic Education Department

ABSTRACT

This research focuses on the limitations of readers in science literacy and the lack of use of learning media that reflect local culture. The purpose of this research is to develop comics that will be developed, validated, tested for practicality, and tested for the effectiveness of the resulting product. This study uses the "one group pretest-posttest" design with the ADDIE development model as the basis for assessing the effectiveness of the product. The evaluation parameters consist of three main criteria: Validity, Practicality, and Effectiveness, which are tested on the research subjects. The data collection methods in this study, namely questionnaires and tests, produced data that were analyzed with a mixed approach between qualitative and quantitative analysis. The findings of the development study show that: (1) there are digital comics that use the Balinese "subak" system with content about the ecosystem for students in grade 5 of elementary school; (2) the media is declared to be very valid based on the assessment of professionals, who give a score of 4.8 by material experts and 4.9 by media experts; (3) this media is also categorized as very practical based on the assessment of teachers, who get a score of 99%, as well as students who achieve a score of 96%, also with an assessment of "very practical"; (4) The effectiveness test showed a significance value of 0.000, which is smaller than 0.05 (p) which means that the media is effective in supporting the improvement of science literacy skills.

Keywords: Digital Comics; Subak; Science Literacy.