

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN LITERASI SAINS PADA TOPIK
BAHAYA KONSUMSI MAKANAN MANIS
SISWA SD KELAS V**

Veren Maria Yaputri
Universitas Sanata Dharma
2025

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan di Indonesia masih belum optimal, terutama dalam integrasi teknologi ke dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital untuk melatih keterampilan literasi sains pada topik bahaya konsumsi makanan manis siswa SD kelas V, berdasarkan kajian dari dosen ahli dan guru kelas V SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang meliputi *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini melibatkan empat validator produk sebagai *expert judgment* dan 10 siswa kelas V SD untuk uji coba terbatas. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa 1) komik digital berjudul “Bahayanya Diabetes Untuk Generasi *Alpha*” untuk melatih literasi sains, materi sistem organ manusia khususnya yang berkaitan dengan penyakit dan cara menjaga kesehatan organ tubuh dengan benar telah dikembangkan menggunakan langkah-langkah ADDIE, 2) Kualitas komik digital ini telah divalidasi oleh dua dosen ahli dan dua guru kelas V SD dengan skor rata-rata 3,74 yang dikategorikan sangat baik dengan rekomendasi tidak perlu revisi. Hasil uji coba mengindikasikan peningkatan yang signifikan, dengan skor rata-rata *pre-test* 53,64 dan skor rata-rata *post-test* 77,84 sehingga persentase peningkatan sebesar 45,11%. Oleh karena itu, komik digital berjudul “Bahayanya Diabetes Untuk Generasi *Alpha*” dapat diujicobakan secara lebih luas.

Kata Kunci: Komik digital, Diabetes, Literasi Sains.

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC TO TRAIN SCIENCE LITERACY
SKILLS ON THE TOPIC THE DANGERS OF CONSUMING SWEET
FOODS FOR GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Veren Maria Yaputri
Sanata Dharma University
2025

The use of technology in education in Indonesia is still not optimal, especially in integrating technology into learning that is in accordance with the needs and level of understanding of students. This study aims to develop digital comics to train science literacy skills on the topic of the dangers of consuming sweet foods for fifth grade elementary school students, based on a study by expert lecturers and fifth grade elementary school teachers. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes analyze, design, development, implementation, evaluation. This study involved four product validators as expert judges and 10 fifth grade elementary school students for limited trials. The results of the study indicate that 1) a digital comic entitled "The Dangers of Diabetes For Generation Alpha" has been developed to train science literacy, human organ system material, especially those related to diseases and how to maintain healthy body organs properly using ADDIE steps, 2) The quality of this digital comic has been validated by two expert lecturers and two fifth grade elementary school teachers with an average value of 3.74 which is included in the very good category with a recommendation that no revision is needed. The trial results showed a significant increase, with an average pre-test score of 53.64 and an average post-test score of 77.84, resulting in a percentage increase of 45.11%. Therefore, the digital comic titled "The Dangers of Diabetes For Generation Alpha" can be tested more widely.

Keywords: Digital comic, Diabetes, Science Literacy.