**ABSTRAK**

**Maulidiana, Yulina.** 40216068. 2020. *Pengembangan Media Berbasis Komik untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bumiayu: Universitas Peradaban, Pembimbing: **Noviea Varahdilah Sandi, M.Sn.**

Kata Kunci: Pengembangan, Media Komik, IPA, Literasi Sains.

 Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPA materi “Siklus Air”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan komik siklus air dalam meningkatkan literasi sains siswa kelas V SD Negeri Dukuhturi 04. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan pendekatan *Research and Development(R&D)* dengan desain *One Group pretest- posttest design*. Model pengembangan dimodifikasi dari model 4D terdiri dari 4 langkah yaitu: (1) *Define* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Desiminate*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan tes. Hasil penelitian diperoleh (1) Media pembelajaran berbasis komik berdasarkan hasil validasi media dengan nilai 4 yang termasuk dalam kategori baik, hasil validasi materi memperoleh nilai 4 dengan kategori baik. (2) Media Pembelajaran Berbasis Komik memiliki pengaruh ditunjukan dari hasil literatur review.

***ABSTRACT***

**Maulidiana, Yulina**. 40216068. 2020. Comic-Based Media Development toImprove Science Literacy of Class V Students. Primary School TeacherEducation Department. Faculty of Teacher Training and Education. Bumiayu: University Peradaban, Mentor: **NovieaVarahdilah Sandi, M.Sn.**

Keywords: Development, Comic Media, Science, Science Literacy.

This research is motivated by the lack of instructional media in accordance with the subject matter of science subject "Water Cycle". The purpose of this study is to see the development process of air cycle comics in improving scientific literacy of fifth grade students of SD Negeri Dukuhturi 04. This type of research is quantitative using a Research and Development (R&D) approach with a One Group pretest-posttest design. The development model of the 4D model consists of 4 steps, namely: (1) Define (2) Design (3) Development (4) Desiminate. The technique of using data uses interviews, observation, questionners, and tests.(1) comic- based learning media based on the results of media validation with a value of 4 whic is included in the good category, the results of material validation get a value of 4 in the good category (2) Comic-Based Learning Media has an influence as shown in the literature review results.