

**PENGARUH *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *KOMIK DIGITAL* TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN
IPA SISWA KELAS V SD GUGUS SRIKANDI
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Oleh
Ni Wayan Meilyana Ari Savitri, NIM 2011031103
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Komik Digital Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini sebanyak 609 seluruh siswa kelas V SD Gugus Srikandi Denpasar. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh sampel yaitu siswa kelas V B SD Negeri 1 Sumerta sebagai kelompok eksperimen sebanyak 30 orang dan siswa kelas VA SD Negeri 13 Kesiman sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 30 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, d). Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) *polled varians*. Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen 13,967 yang berada pada kategori rendah, dan rata-rata *pre-test* pada kelompok kontrol 15,400 yang berada pada kategori rendah. Rata-rata *post-test* kelompok eksperimen 24,433 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan rata-rata *post-test* kelompok kontrol 19,300 yang berada pada kategori rendah. Hasil analisis uji-t diperoleh t-hitung = 2,109 dan t-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan dk = 58 adalah 2,002. Hal ini menunjukkan bahwa t-hitung lebih dari t-tabel ($2,109 > 2,002$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Komik Digital terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *Project Based Learning*, *Komik Digital*, Kompetensi Pengetahuan IPA

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of the Project Based Learning learning model assisted by Digital Comics for Grade V Elementary School Students of Gugus Srikandi School Year 2023/2024. This research is a quasi experiment with a non-equivalent control group design. The population of this study was 609 all fifth grade students of SD Gugus Srikandi Denpasar. The sample was taken using cluster random sampling technique and the sample was obtained, namely class V B students of SD Negeri 1 Sumerta as an experimental group of 30 people and VA class students of SD Negeri 13 Kesiman as a control group with 30 students. The data collection method used a multiple choice objective test with four answer choices (a, b, c, d). The research data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques (t-test) pooled variance. The results of data analysis obtained that the average pre-test score of the experimental group was 13.967 which was in the low category, and the average pre-test in the control group was 15.400 which was in the low category. The average post-test of the experimental group was 24.433 which was in the high category, while the average post-test of the control group was 19.300 which was in the low category. The results of the t-test analysis obtained $t\text{-count} = 2.109$ and $t\text{-table}$ at the 5% significance level with $dk = 58$ is 2.002. This shows that the $t\text{-count}$ is more than the $t\text{-table}$ ($2.109 > 2.002$) so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, this indicates a significant difference. Thus it can be concluded that there is an effect of Project Based Learning assisted by Digital Comics on the competence of science knowledge in grade V students of SD Gugus Srikandi in the 2023/2024 academic year.

Keywords: *Project Based Learning, Digital Comics, Science Knowledge Competency*

