

ABSTRAK

Triastuti, Ni Kadek Mely (2025). Pengembangan *E-Comic Sains* Berbasis *PjBL* (*PjBL*) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII, Tesis, Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Kata-kata kunci: e-comic, Hasil Belajar, Project-Based Learning, Motivasi

Kualitas Pendidikan masih belum maksimal yang dibuktikan melalui hasil belajar siswa dibidang sains yang masih belum memenuhi kriteria ketercapaian pada standar nasional Pendidikan. Media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi belum dikemas dengan baik menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa, hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran serta teknologi dalam Pendidikan yang belum optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep sains, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif. *E-comic* sains berbasis masalah adalah salah satu inovasi pembelajaran sains untuk meningkatkan pemahaman dan kemandirian siswa belajar sains. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kelayakan *e-comic* sains berbasis *PjBL* dan mengetahui efektivitas *e-comic* sains berbasis *PjBL* dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VII. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan AM3PU3. Pengembangan *e-comic* sains berbasis *Project-Based Learning* (*PjBL*) diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari: ahli isi, 2 orang ahli media, seorang ahli desain, 3 orang siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi untuk uji coba perorangan, 9 orang siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi untuk uji coba kelompok kecil, seorang guru IPA dan 35 orang siswa untuk uji efektivitas media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji kelayakan *e-comic* sains mendapatkan kategori layak dari hasil uji Ahli, uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji respon guru. Efektifitas *e-comic* sains berbasis *PjBL* adalah $M = 78.57$ dan $SD = 7.567$ yang lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang besarnya 70. Motivasi belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan *e-comic Sains* terbukti dapat mencapai kategori sangat baik.

ABSTRACT

Triastuti, Ni Kadek Mely (2025). Development of Project-Based Learning (PjBL) Science E-Comics to Improve Motivation and Science Learning Outcomes of Seventh Grade Students, Tesis, Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Keywords: e-comic, Learning Outcomes, Project-Based Learning, Motivation

The quality of education is still not optimal as evidenced by student learning outcomes in the field of science that still do not meet the achievement criteria in the national education standards. The learning media used in delivering the material has not been packaged well, which is one of the factors in low student learning outcomes. Low learning outcomes can also be influenced by student learning motivation, this is caused by the use of learning media and technology in education that is not optimal. Based on these problems, an innovation in learning is needed that is not only able to improve the understanding of science concepts, but also can motivate students to learn independently and actively. Problem-based science e-comics are one of the science learning innovations to improve students' understanding and independence in learning science. The purpose of this study is to describe the feasibility of PjBL-based science e-comics and to determine the effectiveness of PjBL-based science e-comics in improving learning motivation and learning outcomes of grade VII students. This development research uses the AM3PU3 development model. The development of Project-Based Learning (PjBL)-based science e-comics is expected to be an effective solution to improve student learning motivation and learning outcomes. The subjects in this study consisted of: content experts, 2 media experts, a design expert, 3 students with low, medium, and high abilities for individual trials, 9 students with low, medium, and high abilities for small group trials, a science teacher and 35 students for the effectiveness test of the developed media. Based on the results of the feasibility test, e-comic science obtained a feasible category from the results of the Expert test, individual trials, small groups, and teacher response tests. The effectiveness of PjBL-based e-comic science is $M = 78.57$ and $SD = 7.567$ which is higher than the Learning Objective Completion Criteria (KKTP) which is 70. Student learning motivation after receiving learning using e-comic Science is proven to be able to reach a very good category.