

ABSTRAK

Rizky, Iftitah A'immatur. 2022. *Pengaruh Media Komik Digital terhadap Hasil Belajar Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas 4 Sekolah Dasar*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd. (2) Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media, Komik Digital, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya pembelajaran yang masih bersifat kontekstual yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran menggunakan media komik digital terhadap hasil belajar siswa materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas 4 SD.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan penelitian eksperimen semu, dengan desain *Non Equivalen Post Test Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas 4 SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya Tahun Pembelajaran 2021-2022 yang berjumlah 272 siswa. Sampel penelitian sebagai kelas eksperimen yaitu kelas 4B SDN Dr. Sutomo V/327 yang berjumlah 30 siswa dan kelas 4E SDN Dr. Sutomo V/327 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa, sampel diperoleh dengan teknik *cluster sampling*.

Data hasil belajar IPA dikumpulkan dengan instrumen tes pilihan ganda. Selanjutnya, dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dengan bantuan *SPSS 22 version for windows* dapat dilihat *Equal Variances not assumed* diperoleh sig (2 tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik.

ABSTRAC

Rizky, Iftitah A'immatur. 2022. *Pengaruh Media Komik Digital terhadap Hasil Belajar Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas 4 Sekolah Dasar*. Teacher Education Study Program Elementary School. Faculty of Pedagogy and Psychology.PGRI Adi Buana University Surabaya. Supervisor (1) Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd. (2) Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Media, Digital Comics, Learning Outcomes

This research is motivated by a lot of learning that is still contextual which causes students to be less interested in the learning process. The purpose of this research is to find out whether there is an effect of learning using digital comic media on student learning outcomes regarding the parts of plants and their functions in 4th grade elementary school

The data collection technique used in this study was quasi-experimental research, with a *Non Equivalent Post Test Only Control Group Design*. The population in the study were all 4th rade students of SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya Academic Year 2021-2022 totaling 272 students. The research sample as an experimental class is class 4B SDN Dr. Sutomo V/327 totaling 30 students and class 4E SDN Dr. Sutomo V/327 as the control class with a total of 30 students, the sample was obtained by cluster sampling technique.

Science learning outcomes data were collected with multiple choice test instruments. Furthermore, they were analyzed using descriptive statistical techniques and inferential statistics (t-test). Based on the results of the t-test calculation with the help of *SPSS 22 version for windows*, it can be seen that *Equal Variances not assumed* obtained sig (2 tailed) is $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there is a significant effect between the experimental class using digital comic media and the control class which does not using comic media.