

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MATERI PERJUANGAN
PARA PAHLAWAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PADA SISWA KELAS IV SDN 2 KURANJI
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

ULFIAH KHALIFAH MULYA
NIM 2019A1H104

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MATERI
PERJUANGAN PARA PAHLAWAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SDN 2 KURANJI
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 29 Januari 2024

Dosen Pembimbing I



Sintayana Muhandini, M.Pd

NIDN. 0810018901

Dosen Pembimbing II



Syafruddin Muhdar, M.Pd

NIDN. 0813078701

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Haifaturrahmah, M.Pd

NIDN. 0804048501



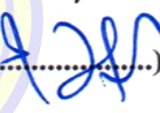
HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MATERI
PERJUANGAN PARA PAHLAWAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2 KURANJI TAHUN
AJARAN 2022/2023**

Skripsi atas Nama Ulfiah Khalifah Mulya telah mempertahankan didepan dosen
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada Tanggal, 2024

Dosen Penguji:

1. **Sintayana Muhardini, M.Pd** (Ketua) (.....) 
NIDN 0810018901
2. **Nanang Rahman M,Pd** (Anggota Penguji I) (.....) 
NIDN 0824038702
3. **Arpan Islami Bilal M,Pd** (Anggota Penguji II) (.....) 
NIDN 0806068101

Mengesahkan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Ulfiah Khalifah Mulya

NIM : 2019A1H104

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Cerita Bergambar Materi Perjuangan Para Pahlawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar Pustaka.

Mataram, 20 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Ulfiah Khalifah Mulya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ULFIAH KHALIFAH MULYA
NIM : 2019A1H104
Tempat/Tgl Lahir : BIMA, 20 - 10 - 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp : 085 205 2A1 844
Email : 1PahulFiah20@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MATERI PERJUANGAN
PARA PAHLAWAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PADA SISWA KELAS IV SDN 2 KURANJI TAHUN AJARAN 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 42%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 15 MARET 2024
Penulis



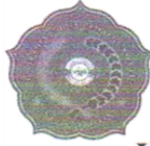
ULFIAH KHALIFAH MULYA
NIM. 2019A1H104

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ULFIAH KHALIFAH MULYA
NIM : 2019A1H104
Tempat/Tgl Lahir : BIMA, 28 - 10 - 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 085 205 241 844
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MATERI PERJUANGAN PARA PAHLAWAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SDN 2 KURANJI TAHUN AJARAN 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 15 Maret2024
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



ULFIAH KHALIFAH MULYA
NIM. 2019A1H104

m Iskandar, S.Sos.,M.A. ully
NIDN. 0802048904

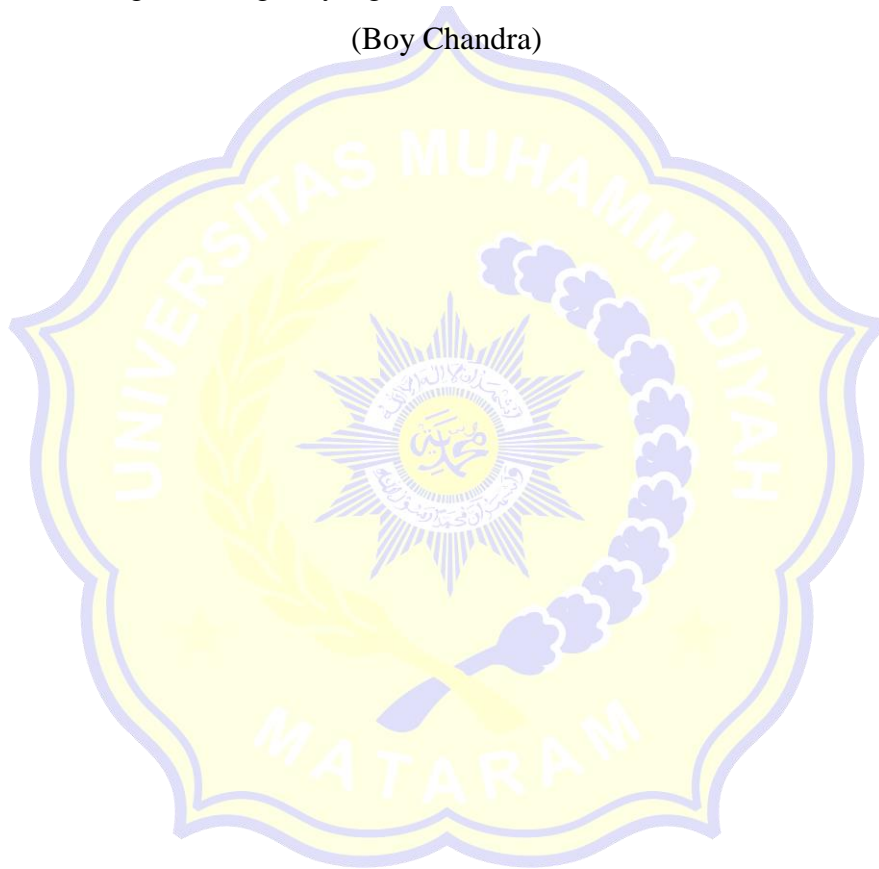
MOTO

Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan, Prove Them Wrong

“Gonna fight and don't stop, until you proud”

Selalu ada harga dalam sebuah proses. Mikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu.semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan

(Boy Chandra)



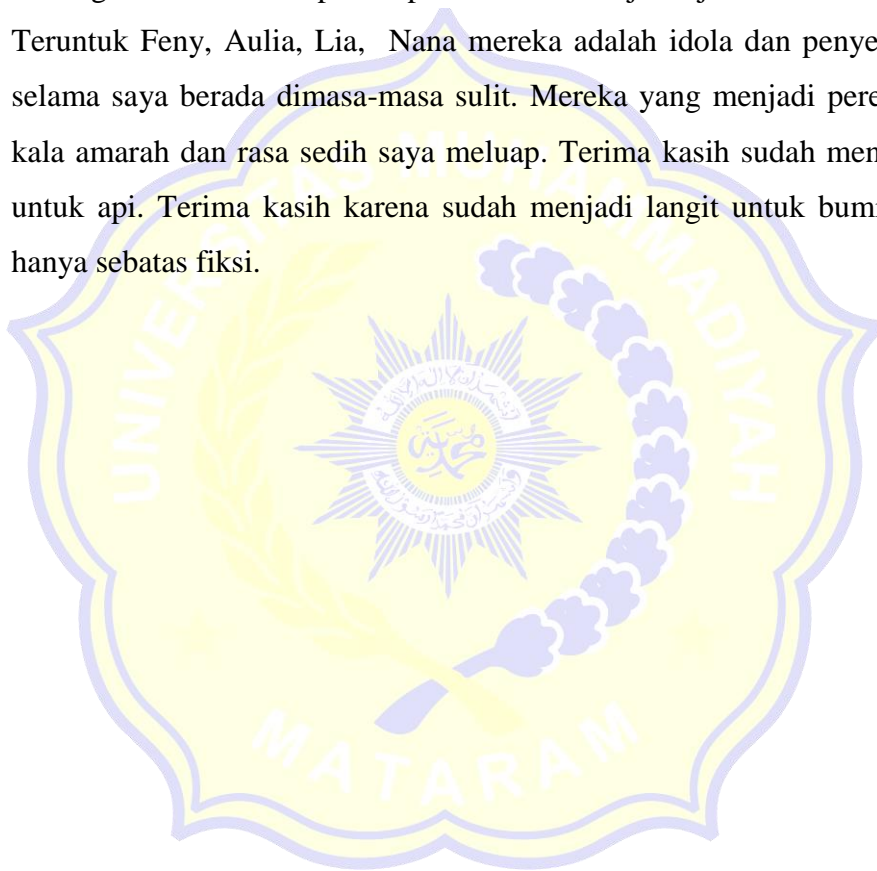
PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan atas segala perjuangan saya hingga titik ini. Saya persembahkan untuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

1. Teristimewa kedua orangtua tercinta, Bapak Adrizal Ardiansyah yang telah menjadi motivator terbaik dalam kehidupan saya sehingga saya bisa menyelesaikan kuliah, dan Ibu Rofigawati saya ucapkan Terima kasih atas jasa, iringan doa dan penyemangat yang tak henti-hentinya diberikan dalam mengiringi setiap perjalanan dalam menyelesaikan pendidikan sampai jenjang ini semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupan mu yang barokah dan senantiasa diberi kesehatan.
2. Ifthi Kharhansa dan Raesa Fatinah Belva adik-adik kandung saya yang selalu membersamai menit pahitnya kehidupan hingga diusia sekarang. Terima kasih sudah jadi adik-adik terbaik, Terima kasih yang mendalam untuk dukungan dan semangat dengan cara masing-masing yang sangat luar biasa. Skripsi ini saya persembahkan untuk kalian.
3. Dosen pembimbing skripsi saya, Bapak Syafruddin Muhdar M.Pd dan Ibu Sintayana Muharddini terima kasih atas bimbingan, kritik dan saran serta telah banyak meluangkan waktu dengan sangat sabar dan pengertian dalam membantu proses pengerjaan skripsi saya ini. Menjadi salah satu dari anak bimbingan bapak dan ibu merupakan nikmat yang sampai saat ini saya syukurkan. Terima kasih banyak saya ucapkan semoga jeri payah bapak dan ibu terbayarkan dan selalu dilimpahkan kesehatan Aamiin.
4. Teruntuk teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 terima kasih telah menjadi bagian perjalanan hidup saya selama dalam masa-masa perkuliahan dan teruntuk khusus Umul, Uswah, Hanifah, Hasriati kalian adalah orang-orang pilihan yang selalu berada

dibalik layar, kebersamaan dalam perjuangan dan selalu mau saya reportkan terima kasih untuk semua suka duka selama menghadapi perkuliahan sampai akhir memperoleh gelar S.Pd semoga sama-sama dilancarkan segala impian kita semua.

5. Terima kasih untuk para Dosen maupun, Pegawai dan Petugas lingkungan PGSD yang telah membagi ilmunya selama perkuliahan sampai saat ini.
6. Keluarga besar yang selalu memberikan kasih sayang, cinta, perhatian dan dukungan besar selama proses pendidikan menuju sarjana.
7. Teruntuk Feny, Aulia, Lia, Nana mereka adalah idola dan penyemangat selama saya berada dimasa-masa sulit. Mereka yang menjadi peredam di kala amarah dan rasa sedih saya meluap. Terima kasih sudah menjadi air untuk api. Terima kasih karena sudah menjadi langit untuk bumi walau hanya sebatas fiksi.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul *“Pengaruh Media Cerita Bergambar Materi Perjuangan Para Pahlawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023”* dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Abdul Wahad, MA sebagai Rektor UMMAT
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahma, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD
4. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd sebagai Pembimbing I
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd sebagai Pembimbing II
6. Bapak/Ibu Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah membekali Ilmu pengetahuan selama kuliah

Serta semua pihak yang turut serta memberikan bantuan kepada penulis dalam memberikan informasi yang diperlukan dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini. Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapatkan imbalan yang sepatutnya dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan selanjutnya.

Mataram, 2024

Penulis,

Ulfiah Khalifah Mulya

NIM 2019A1H104

Ulfiah Khalifah Mulya, 2024. **Pengembangan Media Cerita Bergambar Materi Perjuangan Para Pahlawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Sintayana Muhardini M,Pd

Pembimbing 2: Syafruddin Muhdar M,Pd

ABSTRAK

Motivasi belajar adalah suatu bentuk energi jiwa seseorang untuk bergerak melakukan kegiatan yang dapat merubah tingkah laku. Adapun media cerita bergambar merupakan cerita yang disajikan dengan menggunakan ilustrasi atau gambar yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media cerita bergambar pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023 dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan didesain sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media cerita bergambar adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Plom and Niveen. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas IV SDN 2 Kuranji. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media cerita bergambar ini memperoleh nilai secara berturut-turut sebesar 93% untuk nilai kevalidan dari ahli media “**Sangat valid**”, 90% untuk nilai kevalidan dari ahli materi “**Sangat valid**”, 68% untuk nilai kepraktisan dan 51,13% untuk nilai keefektifan.

Kata Kunci: Media, Cerita Gambar, Motivasi, dan Pengembangan

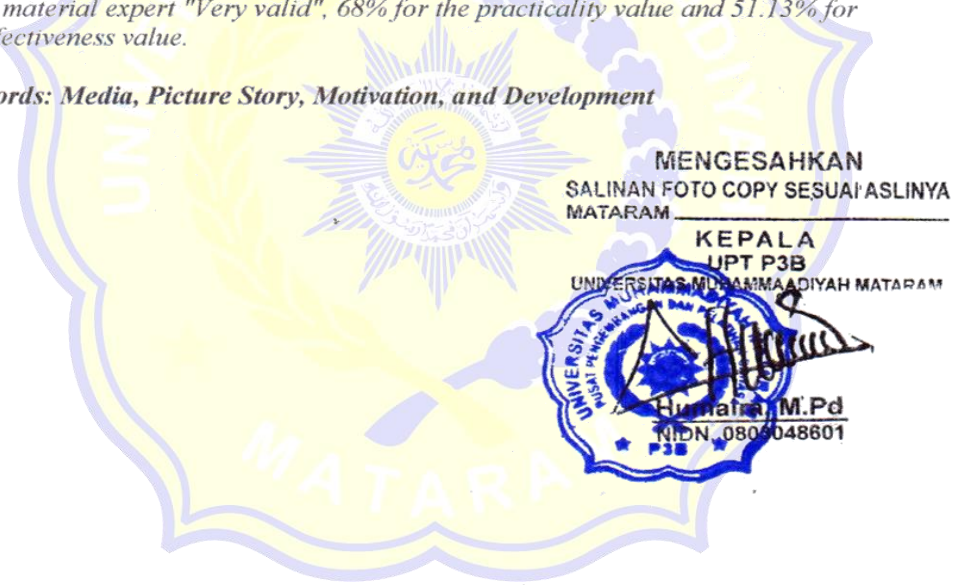
Ulfiah Khalifah Mulya, 2024. *Development of Picture Story Media on the Perjuangan Para Pahlawan Material to Improve Learning Motivation in Grade IV Students of SDN 2 Kuranji in the 2022/2023 School Year*. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Sintayana Muhardini M, Pd
Consultant 2: Syafruddin Muhdar M, Pd

ABSTRACT

Motivation to learn is a form of energy in a person's soul that moves them to activities that can change their behaviour. The picture story media is a story presented using illustrations or pictures that are interesting and easy to understand. This study aimed to measure the validity, feasibility, and efficacy of picture story media in social studies education for fourth-grade students at SDN 2 Kuranji during the 2022/2023 academic year. Development is structured around fundamental competencies and criteria for competency attainment. Picture story media development involves Research and Development (R&D) using the Plom and Niveen development paradigm. The participants in this study were fourth-grade elementary school students from SDN 2 Kuranji. The results showed that the development of this picture story media obtained consecutive scores of 93% for the validity value of the media expert "Very valid", 90% for the validity value of the material expert "Very valid", 68% for the practicality value and 51.13% for the effectiveness value.

Keywords: *Media, Picture Story, Motivation, and Development*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah	3
1.3 Tujuan Pengembangan	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	4
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	4
1.6 Batasan Operasional	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Peneitian yang Relevan	7
2.2 Kajian Pustaka	9
2.2.1 Media Cerita Bergambar	9
2.2.2 Motivasi	13
2.2.3 Pembelajaran IPS.....	17

2.3 Kerangka Berpikir	18
BAB III METODE PENGEMBANGAN	20
3.1 Model Pengembangan	20
3.2 Prosedur Pengembangan.....	21
3.3 Uji Coba Produk	23
3.4 Subjek Uji Coba.....	24
3.5 Jenis Data.....	24
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	24
3.7 Metode Analisa Data	33
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	37
4.1 Penyajian Data Uji Coba	37
4.1.1 Potensi dan masalah.....	37
4.1.2 Pengumpulan data.....	38
4.1.3 Desain produk.....	38
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	38
4.2.1 Validasi desain.....	38
4.3 Revisi desain.....	43
4.4 Pembahasan	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teknik Analisis	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	26
Tabel 3.3 Teknik Analisis	26
Tabel 3.4 kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	27
Tabel 3.5 Teknik Analisis	27
Tabel 3.6 kisi-kisi Angket Respon Siswa	28
Tabel 3.7 Teknik Analisis	30
Tabel 3.8 kisi-kisi angket motivasi belajar siswa.....	30
Tabel 3.9 Skala Penilaian untuk Lembar Validasi	34
Tabel 3.10 Pedoman Skor Angket Respon Peserta didik.....	35
Tabel 3.11 Indeks Presentase Tingkat N-Gain.....	36
Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Materi	39
Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Media	40
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas (kepraktisan)	41
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Lapangan (Keefektifan)	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	19
Gambar 4.1 Saran Dan Perbaikan Dari Ahli Materi	43
Gambar 4.2 Saran Dan Perbaikan Dari Ahli Media.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Media	53
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media Guru SD Negri 2 Kuranji	55
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi.....	57
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi Guru SD Negri 2 Kuranji.....	59
Lampiran 5. Hasil Perhitungan Validasi Para Ahli.....	61
Lampiran 6. Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan Terbatas	62
Lampiran 7. Hasil Perhitungan Uji Coba Lapangan Terbatas (Kepraktisa)	68
Lampiran 8. Tabulasi data uji coba lapangan terbatas (kepraktisan).....	69
Lampiran 9. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa (pre-test).....	70
Lampiran 10. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa (post-test)	76
Lampiran 11. Hasil Perhitungan Uji coba lapangan (keefektifan).....	82
Lampiran 12. Tabulasi data uji coba lapangan pre-test (keefektifan).....	83
Lampiran 13. Tabulasi data uji coba lapangan post-test (keefektifan)	84
Lampiran 14. Dokumentasi peneliti.....	85
Lampiran 15. Surat izin Penelitian Untuk SD Negri 2 Kuranji	89
Lampiran 16. Surat balasan Dari SD Negri 2 Kuranji	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Piaget, anak-anak antara usia 7 dan 11 tahun mengalami perkembangan kognitif di mana mereka beralih dari mengandalkan pemikiran intuitif ke menggunakan penalaran logis, khususnya dalam situasi konkret. Mereka juga mengembangkan kemampuan untuk mengklasifikasikan objek, namun mereka masih kesulitan memahami masalah abstrak. (Didi Supriade dan Deni Darmawan, 2012:37)

Ketika membimbing anak untuk memperoleh suatu keterampilan atau pengetahuan tertentu, pendidik harus melakukan upaya khusus. Upaya-upaya ini dapat dicapai dengan memperkenalkan kemajuan baru dalam proses pendidikan. Untuk mendorong inovasi dalam proses pembelajaran, penting untuk menggunakan taktik dan pendekatan yang sesuai dengan materi pembelajaran tertentu. Selain menggunakan teknik pengajaran, guru juga harus menyediakan materi pendidikan.

Media pembelajaran mengacu pada segala bentuk komunikasi yang menyampaikan pesan dan mempunyai kemampuan memancing pikiran, emosi, dan aspirasi siswa sehingga dapat melancarkan proses belajarnya. Menurut Hamalik, sebagaimana disebutkan dalam buku Azhar Arsyad, pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dapat memunculkan kebutuhan dan minat segar, menumbuhkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Kutipannya (Azhar Arsyad 2007:15) disediakan.

Media gambar banyak dicari oleh anak-anak sekolah dasar. Media ini sangat lazim dan mudah dipahami serta diapresiasi oleh sebagian besar individu, termasuk pelajar. Gambar berfungsi sebagai katalis untuk merangsang imajinasi siswa dan mudah dipahami. Pemberian media pendidikan oleh guru akan merangsang siswa menjadi lebih bersemangat, terlibat, dan reseptif terhadap pembelajaran.

Berdasarkan temuan observasi, siswa kurang memiliki motivasi belajar karena kurang fokus belajar sepanjang kelas. Sebaliknya, mereka lebih memperhatikan teman sekelasnya dan sibuk dengan hobinya sendiri. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa guru sering mengandalkan memori dan teknik ceramah untuk menyimpan informasi pembelajaran selama proses pembelajaran. Dalam mempelajari tema Pahlawanku, siswa harus menghafalkan nama-nama orang yang terlibat dalam pelaksanaan proklamasi kemerdekaan Indonesia tahun 1945, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa tersebut. Namun, tidak semua siswa dapat dengan mudah mengingat peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa proklamasi. Memanfaatkan teknik menghafal dan ceramah hanya akan mengakibatkan siswa mengingat materi pembelajaran dalam jangka waktu yang relatif singkat. Hal ini dipengaruhi oleh sulitnya menerapkan metodologi pembelajaran yang sesuai selama proses pembelajaran, serta belum adanya media dan sumber relevan yang dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan masalah dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar maka peneliti berinisiatif pengembangan dengan membuat pengembangan media cerita bergambar yang dapat digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran dan dapat memotivasi anak-anak untuk belajar. Salah satu bentuk media yang efektif untuk digunakan adalah media narasi bergambar, yang membantu anak-anak dalam memahami dan meningkatkan pengalaman mereka, sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Media cerita bergambar mengacu pada narasi yang disampaikan melalui grafik atau gambar yang menawan. Selain itu, foto berfungsi sebagai media visual yang penting dan mudah diakses.

Konsep pahlawanku selaras dengan salah satu tema kunci dalam pendidikan IPS, yang ditandai dengan indikator sebagai berikut: 3.4 Mengenali kerajaan-kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di wilayah terdekat dan memahami dampaknya terhadap budaya kontemporer. 4.4 Bagian ini fokus menyajikan temuan-temuan penemuan kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam dalam konteks lokal, serta mengkaji dampaknya terhadap

budaya kontemporer. Untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap suatu topik, maka perlu disediakan sumber belajar yang mendukung. Bercerita secara visual dapat menjadi alternatif media tradisional untuk memahami esensi pokok bahasan.

Guru memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar, karena mereka diharapkan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung bagi siswa untuk mencapai hasil belajar terbaik. Kemahiran seorang guru dalam berbagai pendekatan pedagogi sangat penting untuk memilih berbagai cara yang dapat memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran IPS. Media harus selaras dengan informasi faktual, prinsip, dan konsep di bidang ilmu sosial. Untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif, penting untuk menyediakan materi pendidikan yang sesuai. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran narasi bergambar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar mata kuliah IPS.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media cerita bergambar yang memudahkan guru dan siswa untuk memahami pembelajaran IPS. Dari latar belakang ini, peneliti tertarik dan mengkaji lebih mendalam dengan judul : **“Pengembangan Media Cerita Bergambar Materi Perjuangan Para Pahlawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media cerita bergambar pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media cerita bergambar pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023?

3. Bagaimana keefektifan penerapan media cerita bergambar materi perjuangan para pahlawan pada peserta didik kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan cerita bergambar pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan cerita bergambar pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media cerita bergambar pada pembelajaran IPS peserta didik kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil akhir akan terdiri dari narasi bergambar yang memenuhi spesifikasi berikut:

1. Media yang dibuat terdiri dari bahan cetak berupa cerita bergambar yang fokus pada topik IPS dan berkisar pada konsep “pahlawanku”.
2. Desain media dibuat menggunakan Canva dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan kesenangan siswa saat mempelajari IPS.
3. Memanfaatkan warna-warna yang sesuai dengan gambar dan disusun secara strategis untuk menarik perhatian siswa dan menggugah minatnya.
4. Cerita yang ditawarkan relevan dengan materi yang diajarkan tentang Perjuangan Pahlawan dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian dan pengembangan
 - a. Peneliti akan membuat media visual naratif sebagai sarana komunikasi dalam proses pendidikan, dan pemanfaatan media tersebut dapat

meringankan rasa bosan siswa karena keberagamannya yang semakin besar.

- b. Pendidik belum pernah memanfaatkan media sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Dikembangkannya media ini sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar.
 - b. Media ini design hanya untuk materi perjuangan para pahlawan.

1.6 Batasan Operasional

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk menciptakan item tertentu dengan mengevaluasi kemandirian produk. Untuk memproduksi barang-barang tertentu, penelitian digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan mengevaluasi kemandirian produk, memastikan fungsinya dalam komunitas yang lebih luas.

2. Pengertian Media Cerita Bergambar

Media berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap instruksi guru dengan menggunakan beberapa teknik untuk melibatkan siswa dalam proses pendidikan.

Media cerita bergambar mengacu pada media yang menggabungkan komponen visual, seperti foto, dengan narasi yang kohesif. Referensi "Damayanti (Khamida, 2016:14)" disediakan. Cerita bergambar adalah buku yang memadukan gambar dan teks, dengan gambar dan teks tersebut saling berhubungan sehingga membentuk narasi yang kohesif. Media narasi gambar berfungsi sebagai mediator yang menyampaikan realitas dan konsep secara efektif dan jelas melalui penggunaan unsur tertulis dan visual.

3. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS melibatkan pengajaran siswa dalam kegiatan yang bertujuan untuk memodifikasi atribut siswa tertentu agar selaras dengan kriteria yang telah ditentukan dalam disiplin ilmu IPS. Sebagaimana

dikemukakan oleh Saidiharjo (Rajagukguk 2013:4), Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang interdisipliner yang mengintegrasikan berbagai bidang seperti politik, sejarah, antropologi, geografi, dan ekonomi. Kusmiati (2016:149) mengartikan IPS sebagai disiplin ilmu yang mengkaji kehidupan sosial melalui kacamata ilmu ekonomi, geografi, antropologi, sejarah, sosiologi, dan administrasi negara. Tujuan IPS adalah untuk meningkatkan pemahaman individu dan kemampuan praktis yang bermanfaat dalam kehidupannya. Setiap hari.

4. Motivasi Belajar

Jika membahas motivasi tidak mungkin dipisahkan dari konsep motif. Secara morfologi Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan motivasi dan motif sebagai berikut: Motif adalah kata benda yang menunjuk pada suatu daya penggerak atau alasan, sedangkan motivasi adalah kata kerja yang bermakna memberi semangat atau memberi semangat. Kutipan “(Library Hall, 1997: 1)” mengacu pada lokasi dan tahun tertentu dalam suatu perpustakaan.

Motivasi adalah komponen penting dari semua upaya, termasuk upaya pendidikan. Menurut Cucu Suhana, motivasi belajar mengacu pada kekuatan, semangat, dan daya dorong yang dimiliki individu untuk terlibat secara aktif, kreatif, efektif, dan inovatif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga mencakup keinginan yang kuat untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan dan membawa perubahan perilaku dalam aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. (Reflika Aditama, 2014:24)

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Widyawati & Prodjosantoso, (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP”. Penelitian ini merupakan bagian dari kelompok penelitian dan pengembangan (R&D) dan mengikuti 10 langkah utama yang diuraikan oleh Borg & Gall. Namun penelitian ini hanya mencakup langkah 1-9. Partisipan penelitian ini terdiri dari siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 43 siswa, dengan rincian 5 siswa ditugaskan pada uji coba individu, 10 siswa ditugaskan pada uji coba kelompok kecil, dan 24 siswa ditugaskan pada uji coba lapangan pada media komik sains. Alat pengumpul data meliputi lembar validasi ahli media dan materi, lembar observasi, petunjuk wawancara, dan lembar angket motivasi dan karakter siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media komik sains yang dikembangkan memiliki ciri khas yaitu berbasis karakter dan memuat konten sains terpadu; (2) media komik sains yang dikembangkan tergolong sangat layak diterapkan dalam pendidikan siswa kelas VIII SMP, dan (3) pemanfaatan media pembelajaran komik sains yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter siswa.

Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam menciptakan materi pendidikan. Kesenjangan dalam penelitian ini terlihat pada topik, lokasi penelitian, dan target penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Jailani (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V”. Tujuan dari penelitian ini

adalah untuk menciptakan media edukasi berupa komik pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik matematika pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan yang meliputi beberapa tahapan: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data, (2) membuat rencana, (3) mengembangkan produk versi awal, (4) melakukan uji coba lapangan awal, (5) menganalisis dan merevisi hasil uji coba, (6) melakukan uji coba lapangan lebih lanjut, (7) menyempurnakan produk berdasarkan hasil uji coba, (8) melakukan uji pelaksanaan lapangan, dan (9) melakukan penyesuaian akhir terhadap produk.

Partisipan penelitian adalah siswa kelas V SDN Glagah Yogyakarta. Ada tiga siswa yang mengikuti tes satu lawan satu. Peserta uji coba kelompok kecil terdiri dari sembilan siswa yang sebelumnya belum pernah mengikuti uji coba satu lawan satu. Peserta uji lapangan meliputi 54 siswa kelas VB dan VC yang belum mengikuti uji coba satu lawan satu maupun uji coba kelompok kecil. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dihasilkan mendapat penilaian positif dari para ahli, yang mengkategorikannya “baik”. Guru dan siswa yang memanfaatkan media komedi menganggapnya praktis sehingga ideal untuk tujuan pendidikan. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,65 sehingga berada pada kategori sedang pada skala gain. Selain itu, prestasi belajar siswa diukur sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi pada skala gain.

Kedua studi penelitian ini memiliki kesamaan karakteristik dalam menciptakan materi pendidikan untuk tujuan pembelajaran. Kesenjangan dalam penelitian ini terlihat pada topik, lokasi penelitian, dan target penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Tentang Penjajahan Belanda untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat materi pendidikan narasi visual yang akan meningkatkan keterlibatan membaca siswa kelas lima dalam IPS. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Berdasarkan temuan penyelidikan awal, guru hanya mengandalkan media cetak konvensional yaitu bahan ajar kelas V selama proses pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang antusias terhadap kegiatan belajar, yang pada akhirnya menyebabkan berkurangnya minat membaca.

Penulis menciptakan produk buku cerita bergambar “Kekejaman Penjajahan Belanda” dengan tujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas V SD, berdasarkan temuan penelitian awal. Prototipe produk diuji oleh dua orang spesialis materi dan satu orang spesialis media. Hasil validasi ahli materi awal memperoleh skor sebesar 82,5% dengan kategori sangat tinggi, sedangkan hasil validasi ahli materi kedua memperoleh skor 78,75% dengan kategori tinggi. Hasil validasi yang dinilai oleh para profesional media mencapai skor 75% dengan rentang tinggi.

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam menciptakan materi pendidikan untuk tujuan pembelajaran. Kesenjangan dalam penelitian ini terlihat pada topik, lokasi penelitian, dan target penelitian.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Cerita Bergambar

2.2.1.1 Pengertian Media

Nama "media" berasal dari kata Latin "medius", yang secara langsung diterjemahkan menjadi "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan. Menurut Gerlach & Ely (1971), media, dalam arti luas, mengacu pada individu, sumber daya, atau kejadian yang

membentuk keadaan yang memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa. Kutipan “Azhar Arsyad 1997:3” mengacu pada sumber dan nomor halaman tertentu.

Media berfungsi sebagai mediator dalam pendidikan, meningkatkan pengalaman belajar mengajar dengan menjadikannya lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman siswa tentang maksud dan tujuan suatu mata pelajaran tertentu.

Gambar/foto merupakan bentuk materi pendidikan yang dominan. Oleh karena itu, ada pepatah dalam budaya Tiongkok yang menekankan kekuatan komunikasi visual, yang menyatakan bahwa satu gambar dapat menyampaikan lebih banyak makna daripada banyak kata. (Arif S. Sadiman, dkk, seperti dikutip pada halaman 29)

Siswa mendapat manfaat besar dari penyertaan media visual, khususnya di bidang yang mereka anggap menantang. Ada banyak konsep yang tidak dapat dijelaskan secara memadai dengan gaya ceramah konvensional yang biasa digunakan oleh para profesor selama proses pembelajaran di kelas.

Menurut definisi tersebut, media pembelajaran mengacu pada setiap bahan atau alat yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk melibatkan pikiran, emosi, minat, dan fokus siswa. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi yang efektif antara guru (atau pencipta media) dan siswa. Untuk memanfaatkan.

2.2.1.2 Pengertian Media Cerita Bergambar

Siswa terus berjuang membayangkan beragam kejadian sejarah. Peneliti mengambil foto-foto unik dan mengunggahnya ke internet. Grafik ini selanjutnya akan dimodifikasi agar selaras dengan konten pendidikan yang akan disajikan kepada siswa. Para peneliti akan mengekstraksi berbagai narasi dari makalah yang digunakan di masing-masing institusi pendidikan.

Media cerita bergambar mengacu pada media yang menggabungkan komponen visual, seperti foto, dengan narasi yang

kohesif. Damayanti (2016:14) mengartikan cerita bergambar sebagai buku yang memadukan gambar dan kata-kata untuk menciptakan narasi yang kohesif, dengan unsur-unsur gambar dan kata-kata saling bergantung dan tidak berdiri sendiri. Menurut Damayanti (2016:15), media cerita bergambar berfungsi sebagai mediator komunikasi antara bahasa tulis dan representasi visual.

Ringkasnya, media cerita bergambar adalah media yang memadukan ide, pesan, gambar, dan cerita sedemikian rupa sehingga gambar dan cerita saling bergantung sehingga menghasilkan narasi yang menawan.

Beberapa kelebihan media gambar/foto di jelaskan di bawah ini:

1. Sifatnya konkret; gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
 2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek/peristiwa tersebut. Maka dengan adanya gambar siswa bisa membayangkan bagaimana bentuk peristiwa tersebut.
 3. Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
 4. Gambar/foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat membetulkan kesalah pahaman.
 5. Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- (Ibid,.hlm 29-31)

Selain kelebihan-kelebihan tersebut,gambar/foto mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

- a. Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan sudut pandang tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar berbentuk buku bergambar. Buku-buku ini memiliki kosakata lugas yang berperan penting dalam mengembangkan keterampilan bahasa, imajinasi, apresiasi estetika, dan kemampuan kreatif anak.

Cerita bergambar berfungsi sebagai media informasi penting yang mudah diakses dan sangat portabel. Narasi bergambar dapat berbentuk komik, film, atau kartun. Narasi ini terdiri dari alur cerita yang kohesif disertai visual yang berfungsi sebagai hiasan sekaligus penguat cerita. Kehadiran gambar-gambar ini membantu dalam memahami unsur visual narasi.

Saat menyajikan cerita bergambar, penting untuk menyesuaikannya dengan usia anak untuk memfasilitasi pertumbuhan kognitif mereka. Mengingat pesatnya pertumbuhan otak anak di usia muda, maka sangat penting untuk memberikan materi pembelajaran berupa cerita bergambar untuk meningkatkan motivasinya.

Media bercerita visual mempunyai dampak yang signifikan terhadap anak-anak, meningkatkan kenikmatan membaca dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media cerita bergambar digunakan untuk menyampaikan narasi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media visual diharapkan minat belajar anak akan semakin meningkat karena pengalaman belajarnya akan menghibur. Akibatnya, hal ini akan mengarah pada peningkatan kinerja akademik dan peningkatan hasil belajar anak-anak.

2.2.1.3 Fungsi Media Cerita Bergambar

Media gambar mempunyai peranan penting dalam memotivasi siswa dan menstimulasi minat mereka terhadap pelajaran. Membantu anak-anak dalam mengembangkan kemahiran linguistik, terlibat dalam karya seni, dan mengasah

kemampuan menggambar mereka, sekaligus membantu mereka dalam memahami dan menyimpan informasi dari bahan bacaan akademis.

Media pembelajaran dimanfaatkan sebagai salah satu komponen teknik pengajaran untuk meningkatkan kontak antara guru dan siswa, serta interaksi antara siswa dan lingkungan belajarnya. Tujuan utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran, khususnya untuk meningkatkan penerapan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Dengan memanfaatkan media pendidikan diharapkan dapat meningkatkan standar pengajaran dan prosedur pembelajaran, sehingga berdampak langsung pada keunggulan prestasi pendidikan siswa. Biasanya tujuan pemanfaatan media visual adalah sebagai berikut:

1. Fungsi edukatif mengacu pada tindakan mendidik dan memberikan pengaruh yang menguntungkan terhadap pendidikan.
2. Peran sosial dalam menyampaikan informasi dan pengalaman asli di berbagai aspek kehidupan, sekaligus memastikan akses yang setara bagi semua individu.
3. Fungsi ekonomi bertujuan untuk meningkatkan output dengan mengoptimalkan kinerja kerja semaksimal mungkin.
4. Fungsi politik suatu hal mempunyai dampak terhadap kebijakan dan tindakan yang berkaitan dengan pembangunan.
5. Fungsi seni, budaya, dan telekomunikasi adalah menumbuhkan dan menghasilkan inovasi-inovasi baru, termasuk model ekonomi inovatif bagi perkembangan teknologi modern.

2.2.2 Motivasi

2.2.2.1 Pengertian Motivasi

Pada dasarnya, motivasi mengacu pada penggunaan pengaruh yang disengaja atas tindakan individu, dengan tujuan mendorong

mereka untuk mencapai tujuan atau hasil tertentu (Hamdu & Agustina, 2011). Menurut Sardiman (2011), motivasi adalah dorongan mendasar yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, memastikan berlangsungnya kegiatan tersebut dan membimbing mereka menuju pencapaian tujuan belajar yang dimaksudkan. Motivasi belajar adalah suatu proses kognitif yang menimbulkan rasa semangat terhadap perolehan pengetahuan, serta membimbing dan mempertahankan tindakan dan perilaku seseorang dalam menempuh pembelajaran (Agus Suprijono, 2009). Sumber "Winkel (1983)" dirujuk. Motivasi belajar merupakan faktor utama yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas dan memberikan bimbingan bagi usaha belajarnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli tentang motivasi belajar, peneliti menetapkan bahwa motivasi belajar sangat penting dalam menumbuhkan gairah, semangat, dan rasa senang dalam proses belajar. Hal ini juga mempengaruhi kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan tujuan mencapai outcome atau hasil belajar yang sebaik-baiknya.

2.2.2.2 Indikator Motivasi

Motivasi belajar dapat diklasifikasikan dalam beberapa indikator menurut Uno dalam (Iswandono, 2017) di antaranya:

- 1) Perlu adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita di masa yang akan datang
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut (Susanto, 2019) ada beberapa ciri atau indicator motivasi belajarnya yang dapat diidentifikasi, antara lain:

- 1) Lama waktu yang digunakan untuk kegiatan belajar

- 2) Frekuensi kegiatan belajar
- 3) Ketetapan dan kelekatan pada tujuan kegiatan
- 4) Ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menggapai kesulitan untuk mendapatkan tujuan
- 5) Pengorbanan (baik dari segi uang, dan tenaga pikiran) untuk mencapai tujuan
- 6) Tingkat aspirasi (cita-cita, sasaran/target, dan idola yang ingin dicapai)
- 7) Kualitas prestasi yang dicapai dalam kegiatan: dan
- 8) Arahan dan sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

S.C Utami Munandar (Sandya, 2016) mengemukakan bahwa motivasi belajar seseorang menunjukkan ciri-ciri tertentu, yang meliputi:

- a. Siswa yang rajin mampu mengerjakan proyek secara gigih tanpa jeda hingga selesai.
- b. Rajin menghadapi rintangan mengandung makna agar siswa tidak mudah menyerah atau putus asa.
- c. Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap beragam tantangan (keinginan untuk mencapai kesuksesan)
- d. Lebih suka bekerja mandiri
- e. Mudah menjadi tidak tertarik dengan pekerjaan yang diberikan secara konsisten
- f. Konsisten memegang teguh sudut pandangnya
- g. Mendapatkan kesenangan dari mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah

Berdasarkan berbagai penjelasan, para ahli penelitian menetapkan bahwa motivasi belajar sangat penting dalam menumbuhkan gairah, semangat, dan rasa senang dalam proses belajar. Hal ini juga mempengaruhi kecenderungan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan

untuk mencapai prestasi akademik atau hasil belajar setinggi-tingginya. Konsep motivasi belajar meliputi motivasi sebagai katalisator, motivasi sebagai pendorong, dan motivasi sebagai penuntun. Cara menumbuhkan motivasi belajar antara lain dengan memberikan pujian, penghargaan, dan membina lingkungan belajar yang positif bagi siswa.

2.2.2.3 Jenis-jenis Motivasi

Menurut Oemar Hamalik ada dua jenis motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik, yaitu:

6. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik mengacu pada faktor internal dan keadaan yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Motif-motif itu antara lain

- Perasaan menyenangkan materi
- Ingin meningkatkan pemahaman keilmuannya.

7. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik mengacu pada faktor dan kondisi eksternal yang berasal dari sumber di luar individu peserta didik. Hal ini memotivasinya untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan. Motif-motif itu antara lain:

- Keinginan untuk mencapai prestasi, seperti juara kelas dan nilai yang besar.
- Mendapatkan pujian dan hadiah, seperti sanjungan dari orang tua, guru dan teman.
- Untuk berbuat sesuatu demi kegiatan itu sendiri, seperti belajar dalam menghadapi ulangan
- Untuk menghindari hukuman, seperti jika mereka tidak menghafal materi yang harus dihafal, maka diberi hukuman oleh guru.

Anak memerlukan bimbingan dan pengajaran yang terfokus dari guru, lingkungan sekitar, dan orang tua guna memudahkan

proses belajarnya. Perhatian ini menumbuhkan semangat dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pendidikan.

2.2.3 Pembelajaran IPS

2.2.3.1 Pengertian pembelajaran IPS

Ilmu-ilmu sosial (IPS) mencakup penggabungan berbagai disiplin ilmu dalam bidang ilmu-ilmu sosial, termasuk sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu sosial merupakan bidang yang menggabungkan beberapa aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya, dengan menggunakan pendekatan interdisipliner. Ilmu Pengetahuan Sosial, sering disebut ilmu-ilmu sosial, merupakan komponen kurikulum pendidikan yang mencakup beberapa mata pelajaran seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosiologi. (Trianto, 2007:124)

Ilmu sosial adalah suatu disiplin ilmu yang menyelidiki berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial dan beragam fenomena sosial dalam keberadaan manusia. Kurikulum IPS tingkat SMP/MTs meliputi pembelajaran Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Sosiologi (Mulyasa, 2006).

Menurut Suyono dan Harianto (2013:2), IPS adalah suatu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan IPS. Hal ini juga melibatkan pembelajaran tentang kematangan, kompetensi, dan pengalaman guru, yang masih diperlukan dalam situasi yang mengutamakan penerapan konsep pembelajaran secara praktis.

Pendidikan IPS berfokus pada kelas IV. Tema 5 Subtema 1 : Perjuangan Pahlawan” Isinya berbasis teknologi IPS (In-plane switching). KD 3.4. Mengenali keberadaan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di wilayah setempat, serta memahami dampaknya terhadap masyarakat saat ini. Bagian 4.4 menampilkan temuan-temuan dalam mengidentifikasi kerajaan-kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di wilayah setempat, beserta dampaknya terhadap populasi saat ini.

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS mencakup ilmu yang mempelajari kehidupan bermasyarakat, dengan materi yang diambil dari disiplin ilmu seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan administrasi negara.

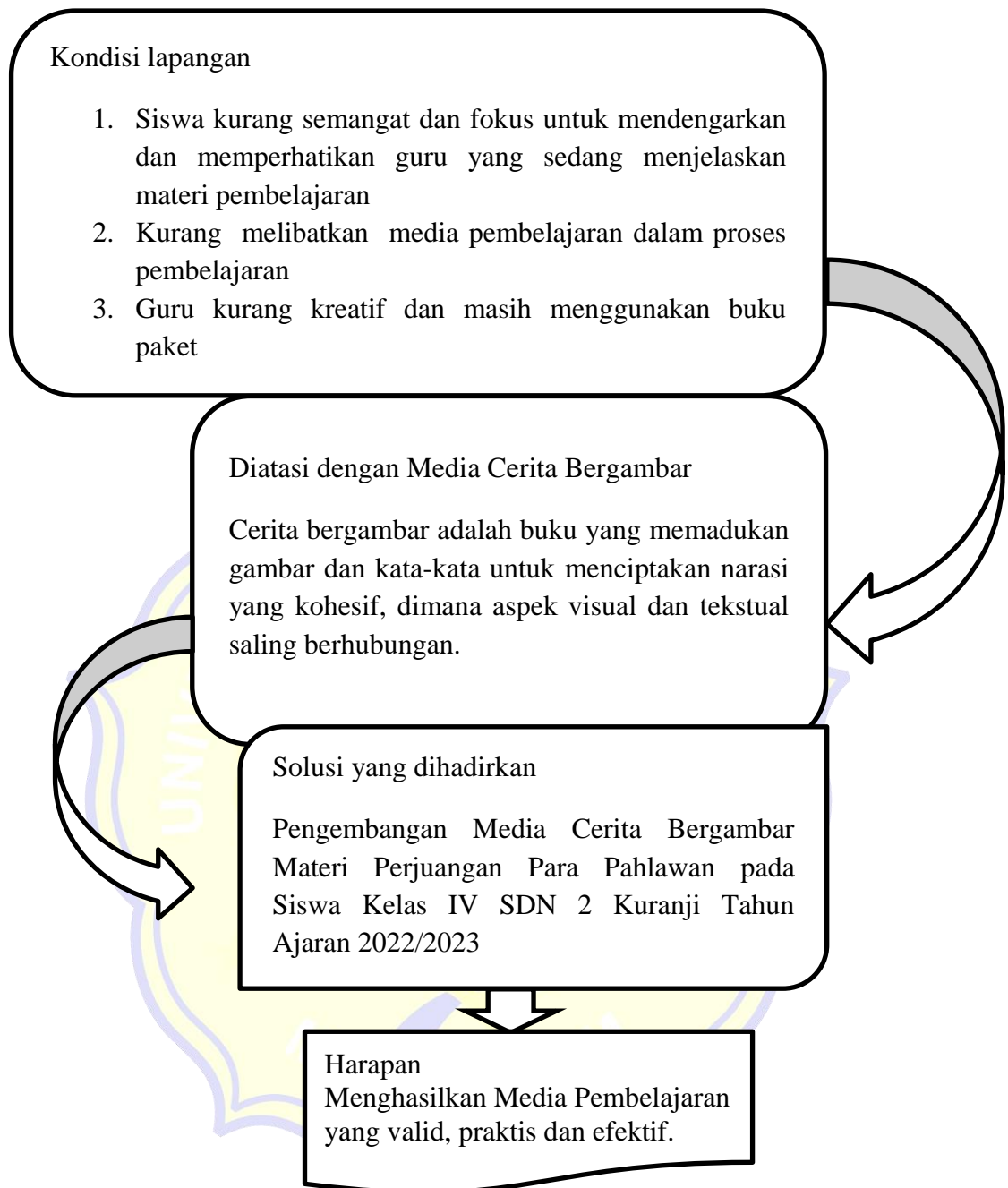
2.3 Kerangka Berpikir

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak dapat memotivasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak maksimal untuk itu perlunya pengembangan media yang bisa membantu guru dan siswa pada proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran terhambat karena tidak adanya integrasi media, kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan materi pembelajaran, serta kurangnya semangat dan fokus siswa saat mendengarkan penjelasan guru.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu, mengembangkan media cerita bergambar materi perjuangan para pahlawan pada siswa kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengembangkan media cerita bergambar berbasis ilmu pengetahuan sosial untuk memotivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, Metodologi penelitian ini digunakan untuk memproduksi barang tertentu dan mengevaluasi kemandirian barang tersebut. Untuk memproduksi produk tertentu, penelitian digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan menilai kemandirian produk. Hal ini diperlukan untuk memastikan bahwa produk dapat beroperasi secara efektif di masyarakat luas. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang terjadi dalam jangka waktu yang lama, berlangsung melalui berbagai tahapan dan berlangsung selama beberapa tahun. Kutipan “Sugiono 2011:297” mengacu pada sumber dan nomor halaman tertentu.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Plomp dan Niveen (2013), yang terdiri dari tiga tahap berbeda:

1. Analisis Pendahuluan (Preliminary Research)

Pada titik ini dilakukan kajian komprehensif terhadap literatur yang ada untuk menjawab permasalahan serupa dalam penelitian ini. Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan pedoman perancangan kerangka yang akan dibuat.

2. Pengembangan Atau Pembuatan Prototype (Development Or Prototyping Phase)

Pada tahap ini kita sedang membuat prototype sequence yang merupakan perangkat pembelajaran. Prototipe ini akan diuji dan direvisi berdasarkan evaluasi formatif, khususnya uji validitas.

Prototipe awal harus berupa model kertas yang akan menjalani validasi oleh ahli. Tujuannya adalah untuk mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi pada tahap praktik, yang akan diuji pada tahap evaluasi selanjutnya.

3. Penilaian (Assessment Phase)

Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dapat secara efektif dan praktis memenuhi kebutuhan sasaran penggunaannya serta dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran secara relevan dan berkelanjutan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian ini sebagaimana diterapkan diatas bawah peneliti menggunakan metode *Research and Development* dari *Borg and Gall* oleh Sari, (2015:83) sampai pada tahap 10. Dikarenakan terbatasnya waktu, biaya dan tenaga, peneliti memodif tahapan sampai tahap revisi produk saja.

1. Penelitian dan pengumpulan data

Tahap awal adalah mengatasi kemungkinan dan tantangan yang terkait dengan pembuatan media cerita bergambar yang berfokus pada perjuangan heroik, yang dirancang khusus untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Perencanaan

Setelah mengidentifikasi potensi dan permasalahan, peneliti melanjutkan mempelajari komponen pembelajaran yang meliputi kompetensi dasar dan indikasinya. Tujuan analisis dalam pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa keluaran yang dihasilkan selaras atau melengkapi isi Tema 5, “Pahlawanku,” untuk siswa kelas IV.

3. Pengembangan format produk awal

Pengembangan format produk ini dilakukan dalam dua tahap. Mulailah dengan memilih dan membuat gambar yang dapat diakses melalui alat Canva. Selanjutnya, buat skrip dan selaraskan dengan tata letak gambar yang dirancang.

4. Uji coba awal

Uji coba awal dilakukan untuk memvalidasi item yang dikembangkan. Untuk mengetahui validitas produk ini, peneliti menggunakan instrumen pengukuran berupa kuesioner. Kuesioner diisi

oleh berbagai pakar, khususnya ahli materi, ahli media, dan guru. Berdasarkan hasil validasi, kami dapat menentukan apakah desain produk sesuai dengan bahan dan desain yang diinginkan. Hasil validasi dari beberapa ahli digunakan untuk mengetahui validitas dan kesesuaian produk yang dikembangkan. Peneliti akan memasukkan ide-ide dan melakukan penyesuaian berdasarkan masukan yang diberikan hingga produk yang dibuat dianggap valid.

5. Revisi produk

Saat ini, peneliti terlibat dalam upaya peningkatan produk dengan memasukkan umpan balik dari validator. Peneliti memasukkan ide dan merevisi produk berdasarkan masukan yang diterima hingga dianggap valid.

6. Uji coba lapangan

Setelah proses validasi dan revisi selesai, langkah terakhir adalah melakukan uji coba lapangan dalam skala kecil untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Kegunaan media cerita bergambar terlihat dari tanggapan siswa dalam angket yang diberikan peneliti. Eksperimen lapangan dilakukan di kelas V SDN 2 Kuranji dalam skala terbatas.

7. Revisi produk

Revisi produk tahap kedua dilakukan ketika diperlukan penyempurnaan terhadap produk yang dikembangkan sebelumnya. Revisi dilakukan dengan menggunakan referensi yang diperoleh dari hasil uji coba produk. Selain itu, item-item yang telah mengalami revisi tahap kedua merupakan hasil akhir dari proses pengembangan. Pada tahap ini, produk tidak mengalami perubahan lagi baik dari segi bahan maupun tampilannya.

8. Uji lapangan

Setelah menjalani penyempurnaan produk yang berupaya mengevaluasi validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Kegunaan pertanyaan yang diberikan kepada siswa kelas IV dapat

diamati dengan pemanfaatan angket respon siswa yang dihasilkan peneliti. Selain itu, peneliti melakukan uji lapangan untuk menilai kemampuan produk yang dihasilkan terhadap motivasi belajar siswa. Mereka menggunakan kuesioner standar, yang disetujui oleh para ahli di bidangnya, untuk mengumpulkan data.

9. Revisi produk akhir

Produk ini mengalami proses revisi apabila terdapat kekurangan atau kelemahan yang teridentifikasi pada saat uji lapangan. Tujuan dari revisi ini adalah untuk mencapai kesempurnaan atau menghasilkan produk baru yang layak digunakan.

10. Desiminasi dan implementasi

Desiminasi dan implementasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara memperlihatkan media cerita bergambar pada guru maupun siswa di SDN 2 Kuranji Tahun Ajaran 2022/2023.

3.3 Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan data yang tepat dengan melakukan uji coba pada beberapa peserta guna mengetahui kekurangan dan kekurangan pada media pembelajaran ini. Eksperimen ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa selama proses pembelajaran.

Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap berbeda:

a. Uji coba awal

Uji coba ini dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran IPS dan ahli materi/isi pembelajaran IPS.

b. Uji lapangan

Uji coba lapangan adalah uji coba dalam lingkup yang luas, yakni pada seluruh siswa kelas IV.

3.4 Subjek Uji Coba

a. Uji coba awal

Subjek uji coba awal dilakukan pada ahli media dan siswa kelas V SDN 2 KURANJI.

b. Uji coba lapangan

Sebagai uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV SDN 2 KURANJI.

3.5 Jenis Data

a. Data kualitatif

Data kualitatif dapat diperoleh melalui saran, saran, dan kritik yang diberikan oleh para profesional media dan spesialis materi.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket, lembar validasi ahli, penilaian siswa, dan ujian motivasi belajar.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, seperti angket dan tes, untuk mengumpulkan data untuk dianalisis. Tujuan dari masing-masing instrumen pengumpulan data adalah:

3.5.1 Observasi

Panduan observasi dirancang sebagai alat untuk memahami proses pembelajaran yang berkesinambungan dengan memanfaatkan media yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi dasar sekolah dan karakteristik siswa.

3.5.2 Angket

Kuesioner, sering juga disebut survei, adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara tidak langsung. Kuesioner terdiri dari serangkaian pertanyaan yang memerlukan tanggapan atau balasan dari responden. Referensinya dari karya Nana Syaodih Sukmadinata tepatnya halaman 219 (2007). Angket ini dirancang untuk mengumpulkan data mengenai kesesuaian bahan pembelajaran, ketepatan desain pembelajaran, daya tarik, dan efisiensi penggunaan

bahan pembelajaran. Selain itu, angket ini berfungsi untuk menilai hasil motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut.

Tahap awal instrumen angket melibatkan partisipasi ahli isi/materi, ahli media, guru IPS kelas IV, dan siswa. Data yang dikumpulkan dari kuesioner diperiksa dengan menghitung rata-rata skor persentase untuk setiap item.

3.5.3 Tes Motivasi Belajar

Ujian motivasi belajar berfungsi sebagai dorongan bagi setiap siswa untuk melakukan kegiatan belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya. Memiliki dan memahami motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting baik bagi siswa maupun guru. Hal ini penting untuk mencapai tujuan tertentu dan memungkinkan siswa untuk meningkatkan proses belajar berdasarkan kemampuan mereka sendiri.

a. Instrument Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Ahli materi bertanggung jawab untuk mengevaluasi materi yang terdapat dalam media cerita bergambar.

Kisi-kisi alat kuesioner Evaluasi Ahli Materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Teknik Analisis

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator Desain Materi	Skala penelitian				
		5	4	3	2	1
		SS.	S	KS	TS	STS
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD					
2.	Jabaran materi spesifik					
3.	Mendukung peningkatan motivasi belajar					
4.	Penjelasan yang jelas (tidak ambigu)					
5.	Mendorong peningkatan pengetahuan					

Sumber : Iseu Syanthian : (2019:43)

b. instrument Lembar Angket Validasi Ahli media

Struktur alat angket evaluasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Teknik Analisis

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Tabel 3.4 kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skala Penelitian				
		5	4	3	2	1
		SS.	S	KS	TS	STS
1.	Desain media cerita bergambar sesuai dengan materi yang disertakan					
2.	Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indikator					
3.	Media praktis dan mudah dibawa kemana-mana					
4.	Media bersifat aman dan mudah digunakan					
5.	Kemudahan dalam penggunaan media					
6.	Media cerita bergambar dapat memotivasi siswa untuk belajar					
	Jumlah					

Tabel : Yudha Aldilan Efendi (2020:55)

c. Instrument Lembar Angket Siswa Kepraktisan Media Pembelajaran

Kisi-kisi angket siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Teknik Analisis

Jawaban	Skor
Sanangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Tabel 3.6 kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Skala penelitian				
			5	4	3	2	1
1.	Media	Tampilan media cerita bergambar bagus					
		Tata letak teks dan gambar seimbang					
		Bentuk media cerita bergambar digunakan sangat menarik					
		Pemilihan gambar sudah sesuai untuk mendukung materi					
		Media cerita bergambar tidak membosankan bagi saya dalam proses pembelajaran					
		Media pembelajaran ini mudah digunakan					
		Setelah menggunakan media cerita bergambar dalam pembelajaran saya mudah menguasai materi					
		Saya merasa puas dengan media cerita bergambar yang diterapkan oleh guru					

2.	Materi	Menimbulkan rasa ingin tahu saya dalam proses pembelajaran					
		Penggunaan media visual storytelling menambah semangat saya dalam menerima materi pendidikan dan memperlancar proses belajar saya.					
		Media ini sangat menarik, memudahkan perolehan pengetahuan baru yang melimpah selama proses pembelajaran.					
		Setelah melihat tampilan media cerita bergambar memotivasi saya untuk belajar					
		Informasi didalam media cerita bergambar mudah di pahami					
3.	Pembelajaran	Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi yang disampaikan					

		Media cerita bergambar ini membantu saya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.					
--	--	--	--	--	--	--	--

Ridwan (Lestari : 2020)

d. Angket motivasi

Kuesioner ini bertujuan untuk menilai keefektifan media narasi gambar yang telah dibuat.

Tabel 3.7 Teknik Analisis

Jawaban	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Tabel 3.8 kisi-kisi angket motivasi belajar siswa

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jumlah
1.	<i>Attention</i> (perhatian/rasa ingin tahu)	Melihat rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar		
		Mengerjakan tugas tanpa disuruh oleh guru		
		Selalu menyimak pembelajaran		

		berlangsung		
2.	Relevance (keterkaitan)	Menggunakan cerita bergambar membuat siswa termotivasi untuk belajar		
		Media cerita bergambar membuat siswa paham bahwa perjuangan para pahlawan dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia		
3.	Confidence (percaya diri)	Merasa tertantang untuk mengerjakan soal yang diberikan guru pada pembelajaran ini		
		Setelah menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini, siswa merasa puas apa yang telah dikerjakan		
		Siswa antusia		

		ketika guru menjelaskan tentang sifat-sifat raja tarumanegara		
		Siswa selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena pembelajaran ini sangat menarik		
		Siswa antusias ketika guru menjelaskan tentang perjuangan raja tarumanegara		
4.	Satisfaction (kepuasan)	Siswa sangat senang ketika guru membuka sesi tanya jawab		
		Siswa sangat senang ketika guru membuka sesi diskusi		
		Siswa sangat senang ketika guru mengumumkan		

		siswa terbaik pada saat pembelajaran		
Jumlah				

Sumber : Jhon Keller (2017)

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah pendekatan sistematis untuk menyajikan bukti faktual yang diperoleh dari sumber tertentu seperti esai, surat wasiat, buku, undang-undang, dan bahan tertulis lainnya.

3.7 Metode Analisa Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis validasi ahli, analisis kepraktisan media, dan analisis keefektifan media.

a. Analisis Data untuk Validasi Ahli

Analisis data angket dapat dihitung nilai rata-rata validator dengan menggunakan rumus:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

NV = Nilai uji validitas produk

x = Jumlah skor

y = Skor maksimal

Nilai rata-rata setiap validator akan ditentukan dengan menghitung nilai seluruh validator dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Skor rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah skor validator

n = Jumlah validator

Kriteria analisis nilai rata-rata untuk lembar validasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Skala Penilaian untuk Lembar Validasi

No	Interval Skor	Kriteria Kevalidan
1	Skor 84% - 100%	Sangat Valid
2	Skor 68% - 83%	Cukup Valid
3	Skor 52% - 67%	Cukup Valid
4	Skor 36% - 51%	Kurang Valid
5	Skor 20% - 35%	Sangat kurang Valid

(Kusuma, 2018: 67)

b. Analisis Kepraktisan Media

Kelayakan media pembelajaran dapat dievaluasi dengan menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran di kelas.

Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Respon peserta didik

x = Jumlah skor

y = Skor maksimal

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-rata untuk mewakili respon dari seluruh respon dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Rata-rata respon peserta didik

$\sum xi$ = Jumlah nilai penilaian peserta didik

n = Jumlah peserta didik

Tabel 3.10 Pedoman Skor Angket Respon Peserta didik

Interval/Skor	Kriteria Kevalidan
84 skor ≤ 100%	Sangat praktis
68 skor ≤ 84%	Praktis
52 skor ≤ 68%	Cukup praktis
36 skor ≤ 52%	Kurang praktis
20 skor ≤ 36%	Sangat kurang praktis

(Kusuma, 2018: 67)

c. Analisis keefektifan media

Untuk mengukur keefektifan media cerita bergambar, peneliti menggunakan rumus di bawah ini:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor post-test} - \text{skor pres-test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pres-test}}$$

- Uji Gain standar dilakukan dengan cara menghitung selisih antar nilai *pretest* (tes sebelum diterapkan media) dan nilai *posttest* (tes sesudah diterapkan media)
- Untuk mengetahui selisih nilai *posttest* dan *pretest* dihitung menggunakan teknik Gain standar. Menurut Hake (1998:3) rumus untuk menentukan gain standar adalah sebagai berikut :

$$\text{Gain Standar} = \frac{0\% (\text{rata rata posttest}) - (\text{rata rata } \% \text{ pretest})}{100\ 0\% \text{ rata rata pretest}}$$

Adapun kriteria menentukan hasil belajar aspek kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.11 Indeks Presentase Tingkat N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori	Kualifikasi
$G > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

(Santana,2016)

