



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *PROBLEM*
BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan IPA

Oleh :
Sri Irma Juwita
NIM 2010129120006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JUNI 2024**

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *PROBLEM*
***BASED LEARNING (PBL)* DALAM MENINGKATKAN**
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP

Oleh:
Sri Irma Juwita
NIM : 2010129120006

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 15 Juni 2024 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji :
Ketua Penguji/Pembimbing I



Ellyna Hafizah, M.Pd.
NIP. 1990032620 160120 1 001

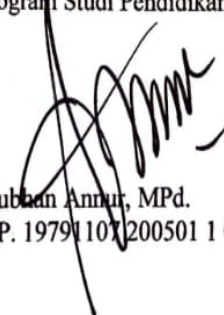
Anggota Dewan Penguji
1. Yudha Irhasyuarna, M.Pd.

Sekretaris Penguji/Pembimbing II



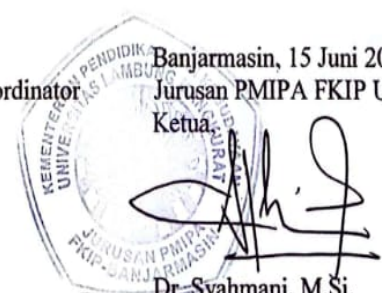
Mella Mutika Sari, M.Pd.
NIP. 1990050820 160120 1 001

Program Studi Pendidikan IPA Koordinator



Syubhan Annur, MPd.
NIP. 19791107200501 1 004

Banjarmasin, 15 Juni 2024
Jurusan PMIPA FKIP ULM
Ketua



Dr. Syahmani, M.Si.
NIP. 19680123 199303 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 15 Juni 2024



Sri Irma Juwita
NIM 2010129120006

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP (Oleh : Sri Irma Juwita, Pembimbing : Ellyna Hafizah, Mella Mutika Sari, 2024; 144 halaman)

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan media komik berbasis *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, efektivitas dan motivasi belajar media pembelajaran komik pada sub materi gaya. Model pengembangan penelitian adalah R & D dari Borg and Gall yang menggunakan 10 tahapan. Namun peneliti hanya menggunakan 6 tahapan yaitu: (1) (*Research and Information Collecting*), (2) (*Planning*), (3) (*Develop Preliminary Form Of Product*), (4) (*Preliminary Field Testing*), (5) (*main produk revision*), (6) (*main field testing*). Teknik analisis data untuk lembar angket validasi, lembar respon siswa dan lembar angket motivasi menggunakan skala likert dan analisis peningkatan hasil belajar siswa menggunakan analisis N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran dikategorikan sangat layak dengan persentase skor 90.42% (2) media pembelajaran dikategorikan sangat praktis dengan persentase skor 78.33% (3) motivasi belajar pada media pembelajaran dikategorikan tinggi dengan persentase skor 76.76 % (4) media pembelajaran dikategorikan efektif dengan skor n-gain sebesar 0.75 yang termasuk pada kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik berbasis PBL pada sub materi gaya adalah media pembelajaran yang sangat layak, praktis, motivasi belajar tinggi dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media pembelajaran, komik, PBL, motivasi belajar

DEVELOPMENT OF PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BASED COMICS MEDIA IN INCREASING JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' LEARNING MOTIVATION (By: Sri Irma Juwita, Supervisor: Ellyna Hafizah, Mella Mutika Sari, 2024; 144 pages)

ABSTRACT

This research is the development of comic media based on problem based learning (PBL) in increasing junior high school students' learning motivation. This research aims to determine the validity, practicality, effectiveness and learning motivation of comic learning media in the style sub-material. The research development model is R & D from Borg and Gall which uses 10 stages. However, researchers only use 6 stages, namely: (1) (Research and Information Collecting), (2) (Planning), (3) (Develop Preliminary Form Of Product), (4) (Preliminary Field Testing), (5) (main revision products), (6) (main field testing). Data analysis techniques for validation questionnaire sheets, student response sheets and motivation questionnaire sheets use a Likert scale and analysis of improving student learning outcomes uses N-gain analysis. The research results show that (1) learning media is categorized as very feasible with a score percentage of 90.42% (2) learning media is categorized as very practical with a score percentage of 78.33% (3) learning motivation in learning media is categorized as high with a score percentage of 76.76% (4) learning media categorized as effective with an n-gain score of 0.75 which is included in the high criteria. Based on the research results, it can be seen that PBL-based comic learning media in the style sub-material is a learning media that is very feasible, practical, has high learning motivation and is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning media, comics, PBL, learning motivation

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dalam rangka untuk memenuhi memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana strata-1 Pendidikan IPA yang berjudul **"Pengembangan Media Komik Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP"**.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena berkat bimbingan,dukungan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu,peneulis mengucapkan terimakasih setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Ellyna Hafizah, M.Pd. selaku pembimbing I saya yang telah banyak membimbing, memberi saran, masukan, dan dukungan kepada saya dari awal pengerjaan skripsi hingga akhir.
5. Ibu Mella Mutika Sari, M.Pd. selaku pembimbing 2 saya yang telah memberikan banyak saran-saran dan dukungan selama pengerjaan skripsi ini.

6. Ibu Wida Salupi, S.Si., M.Si. dan Bapak Ikhwan Khairu Sadiqin, M.Pd selaku validator ahli materi dan media komik yang saya kembangkan.
7. Ibu Aprilyani, S.Pd. selaku validator ahli materi dan media dari guru SMP Negeri 9 Banjarmasin yang telah banyak membantu dan memberikan saya bimbingan pada saat melakukan penelitian di sekolah.
8. Ayah Muhammad Syafi'e Alm, Ibu Zainah dan Kakak Irpansyah yang selalu ada untuk memberi saya doa, dukungan, motivasi, dan menyemangati saya selama proses pengerjaan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan IPA yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama saya berkuliah.
10. Sahabat-sahabat saya yang selama ini menjadi *support system* saya dalam segala hal dan menjadi teman untuk bertukar pendapat selama pengerjaan skripsi (Asyifa Amisaliani, Ilma Arasti, Saidati Rahmah dan Shamila Alpariani).
11. Teman-teman Mahasiswa Pendidikan IPA angkatan 2020 yang telah membantu dan memberikan dukungan selama perkuliahan maupun saat penyelesaian skripsi.
12. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa tidak ada yang sempurna dan abadi melainkan hanya kepada Allah Ta'ala, maka dari itu penulis mohon maaf sebesar-besarnya apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan kata-kata. Selain itu, penulis juga terbuka terhadap kritik dan saran yang

dapat membangun dari pihak-pihak yang berkompeten dengan lingkup kajian yang ada dalam skripsi ini, terimakasih.

Banjarmasin, 15 Juni 2024



Sri Irma Juwita
NIM : 2010129120006

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	1
HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Batasan Masalah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.1.1. Media Pembelajaran.....	7
2.1.2. Komik.....	9
2.1.3. Problem Based Learning (PBL).....	10
2.1.4. Motivasi Belajar	12
2.1.5. Kajian Teori Materi IPA Gaya.....	14
2.2. Penelitian Relevan.....	18
2.3. Penelitian dan Pengembangan	19
2.4. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1. Desain Penelitian Pengembangan	26
3.2. Definisi Oprasional Variabel	27
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	28

3.4.	Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.5.	Perangkat dan Instrumen Penelitian.....	28
3.6.	Tahap Uji Coba Produk.....	31
3.7.	Teknik Analisis Data.....	32
3.8.	Teknik Pengumpulan Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1.	Hasil Pengembangan.....	38
4.2.	Pembahasan Hasil	45
4.3.	Kelemahan Penelitian	49
BAB V KESIMPULAN		50
5.1.	Simpulan	50
5.2.	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....		52
LAMPIRAN.....		57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validitas Ahli Media Dan Materi.....	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi.....	30
Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Produk.....	33
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media Komik.....	33
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian N-Gain.....	34
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Motivasi Belajar.....	35
Tabel 4.1 Format Media.....	40
Tabel 4.2 Saran Atau Perbaikan Media Komik.....	41
Tabel 4.3 Hasil Validitas Media Pembelajaran.....	43
Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran.....	44
Tabel 4.5 Hasil Efektivitas Media Pembelajaran.....	44
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	44
Tabel 4.7 Hasil Ujian Parametrik Whilcoxon Signed Rank Test.....	45
Tabel 4.8 Hasil Peningkatan Motivasi Belajar.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aplikasi Pixton.....	6
Gambar 1.2 Aplikasi Canva.....	6
Gambar 2.1 Model Pengembangan.....	22
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 4.1 Buku Kurikulum Merdeka.....	39
Gambar 4.2 Proses Perencanaan Produk Desain.....	40
Gambar 4.3 Sebelum Revisi.....	42
Gambar 4.4 Setelah Revisi.....	42
Gambar 4.5 Proses Pembelajaran Memakai Produk.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	58
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa.....	61
Lampiran 3. Daftar Nama Validator.....	61
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli.....	62
Lampiran 5. Tabel Data Hasil Validasi Ahli.....	74
Lampiran 6. Lembar Angket Respon Siswa.....	75
Lampiran 7. Jawaban Angket Respon Siswa.....	77
Lampiran 8. Tabel Data Hasil Angket Respon Siswa.....	79
Lampiran 9. Tujuan Pembelajaran Dan Butir Soal Pretest Posttest.....	81
Lampiran 10. Lembar Soal Pretest Dan Posttest.....	88
Lampiran 11. Jawaban Soal Pretest Dan Posttest Siswa.....	92
Lampiran 12. Tabel Data Nilai Pretest Dan Posttest Siswa.....	94
Lampiran 13. Hasil Perhitungan N-Gain Menggunakan Spss.....	95
Lampiran 14. Lembar Angket Motivasi Siswa.....	96
Lampiran 15. Jawaban Angket Motivasi Siswa.....	98
Lampiran 16. Tabel Data Hasil Angket Motivasi Siswa.....	100
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	102
Lampiran 18. Modul Ajar (RPP).....	104
Lampiran 19. Tampilan Komik.....	110